KONSOLIPELIEN ASIANTUNTIJA

SUPER POWER

NUMERO 2 1996 HINTA 25,-

KILLER INSTINCT 2
TAISTELU JATKUU

Sega Rally vastaan Ridge Racer Revolution

TOTAL NBA
Koripalloa PlayStationille

ULTRA 64 DD
CD-ROM SAA KILPAILIJAN

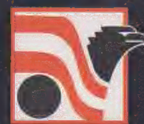


Sim City 2000 • Toshinden Remix • Breath of Fire II

Myynnissä maaliskuussa!

Universumin kirkkaimmat tähdet

WIEN-96

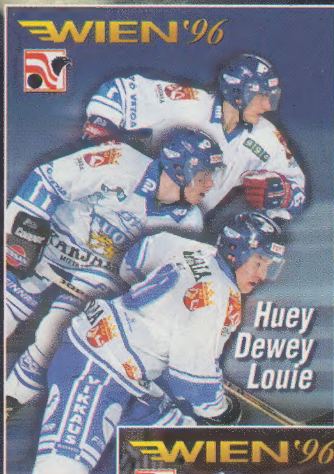


Edessä on huikea arvokisaputki. Keväällä 1996 pelataan Wienissä MM-kisat, syksyllä 1996 Maailmancup (entinen Kanada Cup), keväällä 1997 Suomen MM-kisat ja helmikuussa 1998 Naganon olympiakisat.

Näissä huipputurnauksissa pelaavat kaikki maailman parhaat jääkiekkoilijat, joista kirkkaimmat tähdet on koottu yhteen Wien 96 -korttisarjaan. Ja mikä erikoisinta – kaikki supertähdet esiintyvät Wien 96 -sarjassa maajoukkueasuissa!

Wien 96 -sarjasta löydät myös koko Suomen historiallisen maailmanmestarijoukkueen ensimmäisen kerran kuvattuna oikeista ottelutilanteista Tukholman MM-kisoista. Ja kortin kääntöpuolelta löydät paljon kysytyt ihailijakuvat, joissa pelaajat esittelevät kultamitaleitaan.

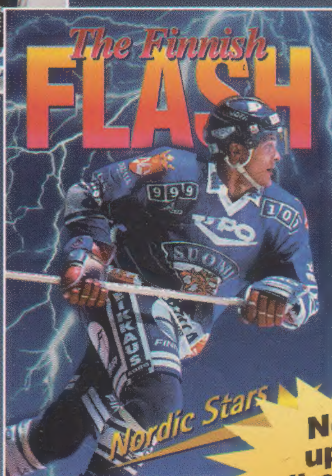
Wien 96 -sarjan yksi monista helmistä on Tupu-Hupu-Lupu -kortti, jossa Ville Peltonen, Saku Koivu ja Jere Lehtinen esiintyvät ensimmäisen kerran yhdessä ja samassa keräilykortissa!



Mukana mm.
Wayne Gretzky, Mario Lemieux, Jaromir Jagr, Teemu Selänne, Jari Kurri, Esa Tikkanen, Jarmo Myllys, Sergei Fedorov, Peter Forsberg, Patrick Roy, Dominik Hasek, Saku Koivu, Aki-Petteri Berg ja Pavel Bure!









Neljä upeaa erikoiskorttisarjaa

NHL-supertähdet maajoukkueasuissa!

semic Collections WIEN-96

Wien 96 -korttisarja on myynnissä kaikkialla maassa mm. R-kioskeissa ja kiekkokorttien erikoisliikkeissä. Wien 96 -korttisarja on Kansainvälisen Jääkiekkoliiton (IIHF) ja Suomen sekä Ruotsin jääkiekkoliittojen virallisesti hyväksymä tuote.



Sekä
SUPER CHASE CARD
Helmien helmi, halutuista halutuin.
1:480
Saku Koivu/Mikael Renberg



Paras parantui jälleen

Super Power on jälleen muuttunut. Viime kesänä päivitimme lehtemme niin, että luovuimme 100% Nintendo -linjasta ja aloimme kirjoittaa kaikista konsoleista. Kaikesta kiittävästä palautteesta päätellen otimme askeleen oikeaan suuntaan. Nyt jatkamme uudistuksia, ja teemme lehdelle kunnon kasvojenkohotuksen. Muutoksen myötä lehteemme tulee hienompia sivuja, enemmän pelejä, lisää uutisia sekä suurempia ja pitempiä artikkeleita. Lehti siis paranee kaikilta osiltaan.

Muutos alkaa tästä numerosta ja jatkuu vielä seuraavassa numerossa. Konsolipelien kehitys on ollut viime vuonna nopeaa, ja sama tahti tulee jatkumaan tänäkin vuonna. Emme halua jäädä paikoillemme polkemaan, vaan tulemme edelleen kehittämään Super Poweria samaan tahtiin lukijoidemme pelilaitteiden myötä. Joulukuinen lukijatutkimus kertoi meille selvästi, millaisen lehden te lukijat haluatte. Sellaista lehteä me olemme nyt lähdössä tekemään.

Aina on olemassa niitä, joiden mielestä kaikki muutokset ovat muutoksia huonompaan suuntaan. Heiltä voimme vain toivoa sen verran kärsivällisyyttä, että he ensin lukisivat lehden ja kertoisivat sitten meille mikä siinä on pielessä. Lehden ulkonäössä ja linjassa tapahtuneet muutokset eivät tarkoita sitä, ettemmekö me edelleenkin lukisi kaikkien kirjeitä. Päinvastoin, lukijapalaute on yhä tärkeämpää näinä nopeasti muuttuvina aikoina.

Varsinaisesta lehden kasaamisesta vastamme me täällä toimituksessa, mutta lopputulos on yhtä paljon teistä kuin meistäkin kiinni. 100% Nintendo -aikoihin ei ole enää paluuta. PC-pelejä ei sentään toistaiseksi sivuillemme oteta – ne jääkööt muiden huoleksi. Katselkaa, lukekaa, ihmetelkää, valittakaa, kehukaa ja opastakaa – sana on vapaa ja me kuuntelemme.

Tommi Penttilä

SUPER POWER

JULKAISIJA
Kustannus Oy
Semic,
PL 317,
33101 Tampere

TOIMITUS
Marjaana
Tulosmaa,
Jukka Torvinen,
Tommi Penttilä,
Niko Airaksinen,

AVUSTAJAT
Tobias Bjärneby,
John Carling,
TinTin,
Martin Johansson,
Mats Lundgren,
Lovisa Lundström,
Martin Rundkvist,
Johan Sterner,
Patrick Söderlund,
Robert Weichbrodt

THE MAN
Tohtori WIILI

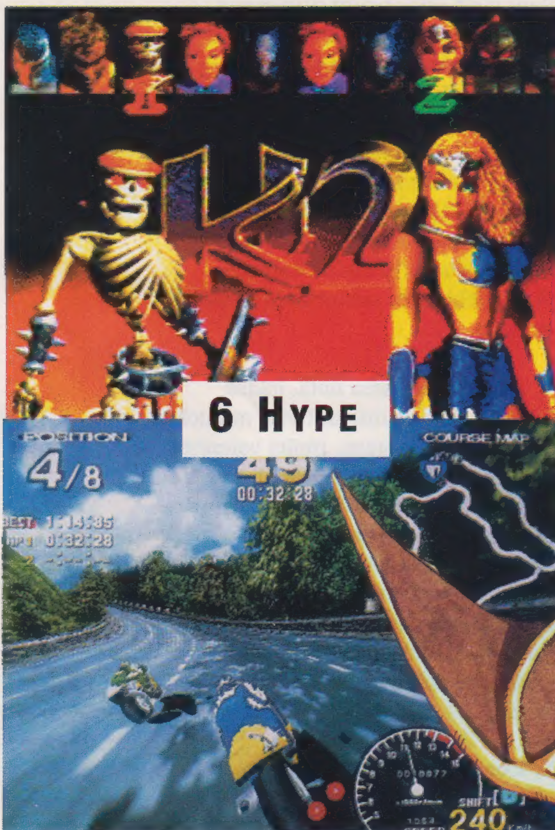
Toimitus ei vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista (eikä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin), mutta ottakaa yhteyttä lukijapalstoihin!

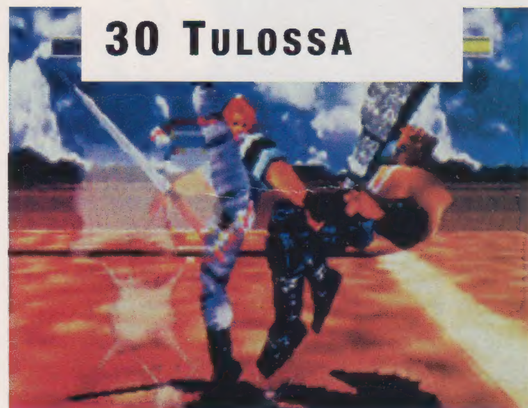
TILAAJAPALVELU
puh. 931 – 2738300

ILMOITUSMYYNTI
Pirkko Raivio
puh. 931 – 2738777
fax. 931 – 2738287

PAINOPAIKKA
Algraphics Oy /
Tampereen
Arpatehdas,
Tampere, Finland
1996
ISSN 1237 – 1319



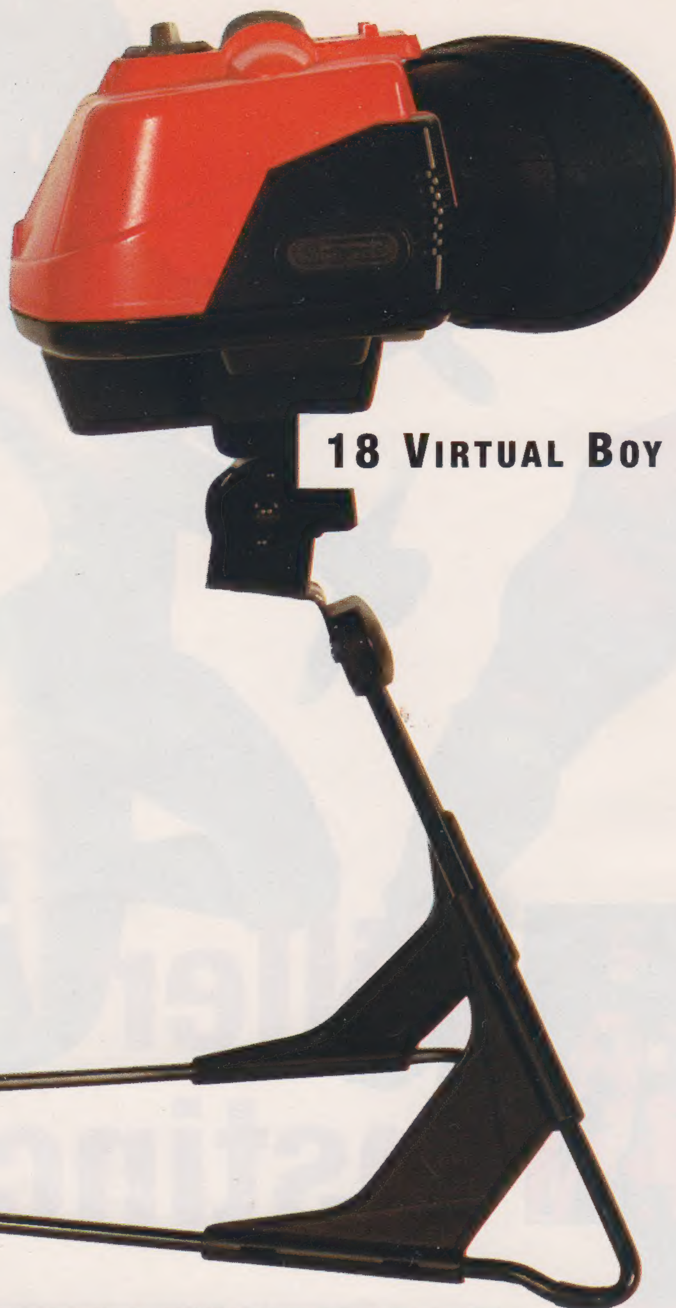




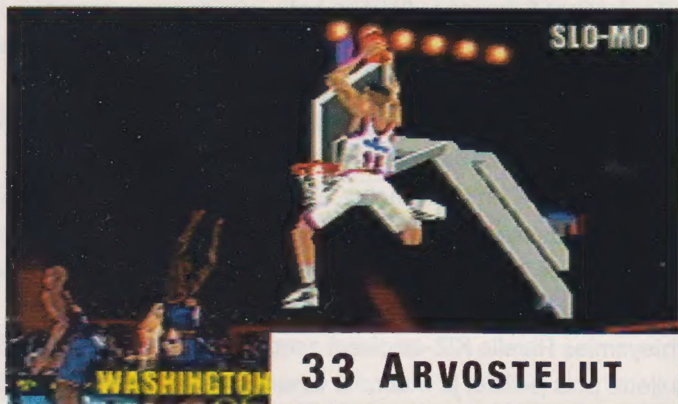




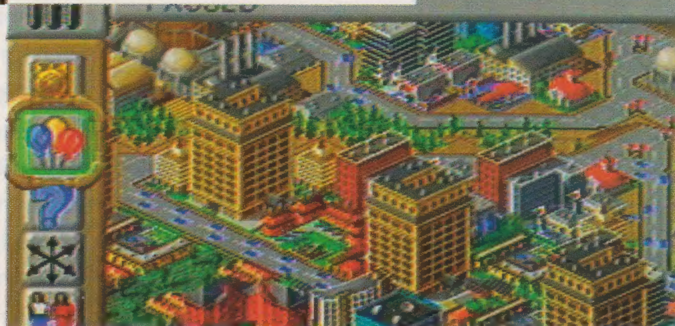
SISÄLTÖ 2/96



18 VIRTUAL BOY



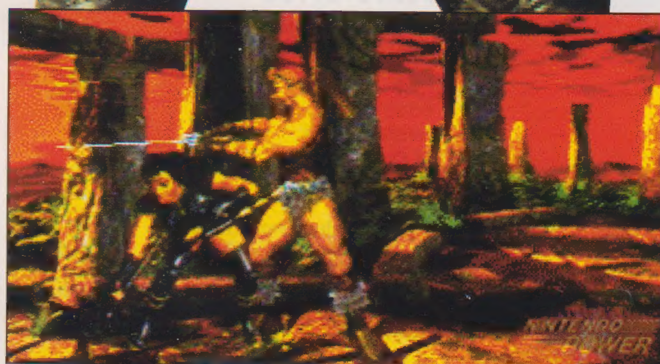
33 ARVOSTELUT



Hype

Killer Instinct 2







Killer Instinct 2 ilmestyi yllättäen beta-versiona muutamiin Miamin ja Chicagon suurimpiin pelihalleihin vuodenvaihteessa. Jos kaikki on mennyt suunnitelmien mukaan, niin tätä lukiessanne pelin pitäisi olla jo valmis julkaistavaksi. Kakkosen yhdestätoista taistelijasta vanhoja tuttuja on seitsemän (Orchid, Jago, Combo, Glacius, Sabrewulf, Fulgore ja Spinal), ja heistä jokainen on paitsi käynyt kauneusleikkauksessa myös oppinut uusia tekniikoita. Mitä muille neljälle on tapahtunut, se ei ole vielä selvinnyt, mutta Ken Lobb (Nintendo of American yhteysmies Rarella KI2-asioissa) sanoi, että ketään ei ole vielä suljettu pois pelistä, ja että mitä tahansa voi tapahtua ennen kuin KI2 on valmis. Mielenkiintoisempia ovat kuitenkin pelin neljä uutta hahmoa. Kim Wu on nuori japanilainen, jolta löytyy nopeita hyökkäyksiä kuten Split Kick, Fireflower ja Tornado Kick. Tusk on kovanahkainen barbaari, joka pelottaa useimmat vastustajansa miekallaan ja ikävällä asenteellaan. Etelä-amerikan pimeimmistä viidakoista tulee Maya, joka mielellään käyttää taisteluissa kahta viidakko-veistä. Viimeisimpänä vaan ei vähäisimpänä tulee Gargus, joka ei ehtinyt ensimmäiseen beta-versioon. •



Virtua Fighter-anime

Street Fighter II – Animated Movien ja TV-sarjojen Street Fighter V ja Mortal Kombat menestyksen jälkeen oli vain ajan kysymys milloin Virtua Fighter, Japanin suosituin beat 'em up, saisi oman piirrettynsä. Street Fighter V:n inspiroima ohjaaja Hideki Tonokatsu on tuottanut TV-sarjan, jonka tapahtumat sijoittuvat aikaan ennen Saturnin pelejä. Pai ja Akira tapaavat sisarukset Jackyn ja Sarahin amerikan länsirannikolla, ja sarjan ensimmäinen jakso sijoittuukin Amerikkaan, missä Jacky yrittää voittaa suuren Indycar-kilpailun. Alkuun kaikki sujuukin hienosti, mutta pian heidän on pakko lähteä Japaniin, missä Pain isän Laun johtama rikollisorganisaatio Tiger Swallow Pavilion odottaa. Sarja on alkanut jo japanin televisiossa, ja koska sarjan tapahtumat sijoittuvat suurelta osin länteen, niin ei liene mahdotonta, että sarja käännettäisiin myös englanniksi.





64DD



Viimeisin Ultra 64:n levyasemaa koskeva huhu tietää kertoa, että levykepohjainen 64DD pystyy sekä lukemaan ja että kirjoittamaan, ja että se julkaistaan ensi talvena yhdessä Legend of Zelda 64:n ja Dragon Quest VII:n kanssa. Joidenkin lähteiden mukaan levykkeelle tulisi mahtumaan noin 512 megabittiä (64 megatavua), ja aseman siirtonopeus olisi noin 1 megatavu sekunnissa. Jos nopeustieto pitää paikkansa, niin 64DD on noin kolme kertaa PlayStationin ja Saturnin CD-asemia nopeampi. Nintendon väitetään yhteistyössä Netscapen kanssa valmistelevan 64DD-peleille erityistä modeemitoimintoa. •

SYSTEEMI:	Tallennus-kapasiteetti:	Siirto-nopeus:	RAM-muisti:
64DD	64 Mtavu	1 Mtavu/sek	4 Mtavu
PlayStation	550 Mtavu	0.3 Mtavu/sek	2 Mtavu
Saturn	550 Mtavu	0.3 Mtavu/sek	2 Mtavu
Neo Geo CD	550 Mtavu	0.15 Mtavu/sek	7 Mtavu

SNK tekee PS-pelejä



SNK on allekirjoittanut Sonyn kanssa lisenssisopimuksen PlayStation-pelien tuottamisesta. Ensimmäiseksi ilmestyvät SNK:n kolme viimeisintä NeoGeo-peliä: King of Fighters '95, Samurai Showdown III ja Fatal Fury – Real Bout. Kysymysmerkkinä on se , miten SNK onnistuu sullomaan alkuperäisversioiden grafiikat PlayStationin pieneen RAM-muistiin. NeoGeo CD -koneesta kun löytyy muistia 56 megabittiä Sonyn 16:ta vastaan. Kokonaisten kenttien sullominen taustakuvineen ja monimutkaisine hahmoineen Sonyn huomattavasti pienempään tilaan saattaa nousta ongelmaksi. Capcom on ilmoittanut, että heillä on sama ongelma DarkStalkersin kanssa.



Neo Geo CDZ

SNK julkaisee NeoGeolleen uuden CD-aseman, joka on ristitty nimellä CDZ. Uusi asema eroaa entisestä vain muotoilunsa ja siirtonopeutensa suhteen. Muistikapasiteetti on edelleen 56 Mt mutta siirtonopeus on kasvanut nopeuteen 300 kt/s. Uuden aseman hintaa ei ole vielä vahvistettu, mutta luultavasti se tulee olemaan kalliimpi kuin edellinen, joka maksaa noin 2 500,-.

Segan Saturn-lehti

Japanilaisen Nikkei English Newsin mukaan Sega aloittaa Saturniin keskittyneen lehden julkaisemisen. Lehti ilmestyy neljä kertaa vuodessa, ja siitä löytyy ennakkosilmäyksiä tuleviin peleihin, pelivinkkejä, arvosteluita ja muita pelilehteen kuuluvia asioita. Japanissa lehden hinnaksi tulee 2 000 jeniä (100 mk), ja sen ensimmäinen numero ilmestyy maaliskuussa.

Dracula X

Olemme aiemminkin kertoneet kauan odottamastamme Castlevania Bloodlinesista, jonka luulimme olevan aivan uusi Belmont-seikkailu. Nyt näyttää pahasti siltä, että kyseessä onkin vain taas yksi versio viime vuonna SNES:lle julkaistusta Dracula X:stä. Peli ilmestyy PlayStationille ja Saturnille, joten pelin kaksi tärkeintä elementtiä, grafiikka ja musiikki, tulevat varmasti olemaan entistäkin komeampia. Mitään uutta ei kuitenkaan ole tarjolla. Snif.

Jaguar halpenee

3DO:n hinnanpudotusten myötä Atarikin on laskenut Jaguarinsa hintaa 149:stä 99:ään dollariin, ja hintaan kuuluu yksi peli. Suomessa kovan onnen Jaggea saa jo alle tonnilla.

Hype



NHL Jam

NBA Jam -pelin tuottaneelta tiimiltä ilmestyy lähiaikoina samalle perusidealle rakentuva jääkiekkopeli. Pelissä NHL-joukkueet ottavat toisistaan mittaa täysin epärealistisissa mutta myös uskomattoman viihdyttävissä otteluissa. NBA Jamien tapaan tapahtumat etenevät huimalla nopeudella, eikä luihuja taklauksia tai pikku nyrkkitappeluita toppuuttelemaan ole jätetty turhia sääntöjä. Toivottavasti Open Ice ilmestyy kotoisiin kolikkopelihalleihimme jo keväällä.









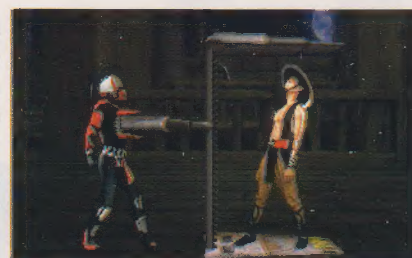
Hype





Uusi Mortal Kombat-filmi

Vaikka Mortal Kombat -elokuva ei Suomessa ihmeempää huomiota herättänytkään, niin kotimaassaan se oli kolmatta viikkoa katsotuimpien filkkojen kärjessä. Elokuvan käsikirjoittajat ovat olleet jo pari kuukautta jatko-osan kimpussa. Tarkoituksena on kuulemma aloittaa Mortal Kombat II:n kuvaukset jo maaliskuussa, jotta elokuva ehtisi amerikan joulusesonkiin.





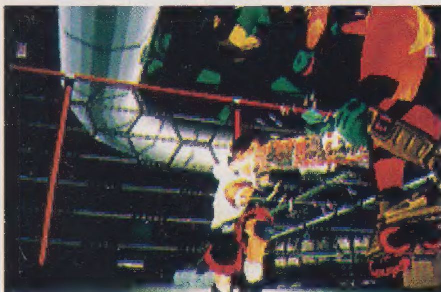




Uudet kolikkopelit

Kuten JAMMA-raporttimme lukeneet muistanevatkin, Segalla on koko joukko mielenkiintoisia kolikkopeliprojekteja työn alla. Aloitamme ensi numerossa kolikkopeleille omistetun palstan, jossa kerromme niistä tarkemmin, mutta jo nyt voimme paljastaa Segan tämän vuoden parhaat nimikkeet.

Ensimmäisenä ilmestyy Fighting Vipers, AM2-tiimin suunnittelema beat 'em up, joka muistuttaa Virtua Fighter kakkosta, johon on vaihdettu uudet hahmot. Huhtikuussa japanilaisiin kolikkopelihalleihin ilmestyy moottoripyöräpeli Manx TT, jonka ovat tehneet samat miehet, jotka ovat vastuussa Sega Rallynkin kolikkopeli- ja Saturn-versioista. Myöhemmin ilmestyy myös polygonipohjainen beat 'em up, jonka pääosassa on Sonic



ystävineen (Tails ja Knuckles).

Kaikki edellämainitut pelit käyttävät Model 2 -tekniikkaa (joka on kaikkien parin viime vuonna ilmestyneiden Segan kolikkopelien takana), mutta ilmeisesti näemme piakkoin toimivan Model 3:n, jonka ensimmäiset pelit tulevat olemaan Virtua Fighter 3 ja Virtua Cop 3.



Nintendo laskee hintojaan

15. joulukuuta japanilainen sanomalehti Asahi Shimbun ilmoitti, että Nintendo laskee omien Super Famicom -peliensä hintaa 23%:lla 9800 jenistä (~500 mk) 7500 jeniin (~350mk). Alennetut hinnat ovat voimassa helmikuun alusta lähtien, ja ne koskevat tulevia pelejä, kuten Kirby Special Deluxe (julkaistaan helmikuun puolivälissä), Fire Emblem 2 (julkaistaan maaliskuussa) ja Super Mario RPG (julkaistaan 9. maaliskuuta).

Samaan aikaan Nintendo laskee lisenssituottajien lisenssimaksuja 30% kaikista helmikuun ensimmäisen päivän jälkeen julkaistuista peleistä. Tarkoitus on saada lisenssipelienkin hintoja parituhatta jeniä alemmaksi. PlayStationin ja Saturnin pelit maksavat Japanissa 6000 – 7000 jeniä.



Uusi ammuskelupeli

Vanhojen kulttikolikkopelien uudelleenjulkaisujen tulva jatkuu. Capcom ei halua olla muita huonompi ja julkaisee kokoelma-CD:n Pang-peleistä (tunnettu myös nimellä Super Buster Bros.): Pang (1990), sen jatko-osa Super Pang (1992) ja uunituore SGI-renderoitu Pang 3.

Chase HQ saa jatkoa

Taito kääntää vihdoinkin Ray Tracerin PlayStationille. Kolikkopelejä tuntemattomille voimme kertoa, että kyseessä on jatko-osa Chase HQ:lle, joka jäljittelemättömällä tavalla yhdistää autopelin shoot 'em upiin.



Kirby SNES:lle

Kirby on seikkaillut jos jonkinlaisissa peleissä, mutta vasta helmikuussa hän debytoi SNES-tasoloikassa. Kirby Special Deluxe on itsenäinen jatko-osa NES:llä ja Game Boylla ilmestyneeseen Kirby's Dreamlandiin. Kyseessä on ilmeisesti vaaleanpunaisen voipallon viimeinen 16-bittinen seikkailu ennen kuin hän ilmestyy huhtikuussa Ultralle Kirby Bowlissa.

Bon Jovi tekee pelimusiikkia

Jos kaikki meni suunnitelmien mukaan, niin näinä päivinä PlayStationille ja Saturnille ilmestyneeltä US Goldin Johnny Bazookatonelta löytyy yksi Bon Jovi -kitaristin Richie Samboran kynäilemä kappale. Mr. Sambo -biisi julkaistaan vain peli-CD:llä.

1995 oli 16-bittisten vuosi

16-bittiset eivät ole vielä kuolleet. Yksi todiste siitä on se, että Sega ja Nintendo myivät viime vuonna USA:ssa 4 miljoonaa 16-bittistä, verrattuna Sonyn ja Segan myymiin 1,2 miljoonaan 32-bittiseen. Täytyy tosin muistaa, että PlayStation julkaistiin vasta syyskuun loppupuolella, mutta onnistui siitä huolimatta myymään 800 000 kappaletta vain kolmessa kuukaudessa.

Englannissa uudet koneet pärjäsivät vähän paremmin, mutta siitä huolimatta kasetteja (enimmäkseen SNES ja Mega Drive) myytiin koko vuoden aikana tasaisesti enemmän kuin CD-pelejä (mukana myös PC CD-ROM). Ainoastaan PlayStationin ilmestyttyä syys-lokakuun vaihteessa CD-pelit olivat hetken niskan päällä.

NES-pelit EIVÄT tarvitse adapteria

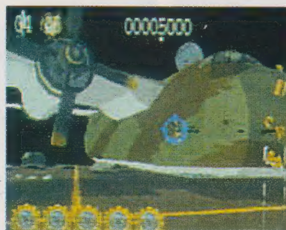
Jos olette kuulleet, että harmaatuojilta löytyvät NES-pelit Final Fantasy, Dragon Warrior, Star Topics II ja Mega Man VI tarvitsisivat adapteria, niin voimme vakuuttaa, että niin ei olekaan. Kaikki edellämainitut kasetit toimivat hienosti tavallisessa suomalaisessa NES:ssä.

Goldstar luopuu 3DO:sta

Goldstar on yrittänyt viimeisen puolen vuoden aikana tehdä kaikkensa saadakseen 3DO-konsoliaan kaupaksi, mutta ankara mainonta ja raskaat hinnanalennukset eivät ole auttaneet. Goldstar on sen vuoksi päättänyt lopettaa koneen valmistamisen osaksi sen takia että Matshushita osti M2:n, mutta myös siksi että 3DO tuotti yhtiölle pelkkää tappiota.

Hype

Winter CES '96





Jassoo, Las Vegasin CES-messutkin olivat ja menivät, vaikka Nintendo, Sega ja Sony eivät sinne vaivautuneetkaan. Suurin uutinen oli DVD, uusi video-CD -formaatti, joka tulee korvaamaan VHS-kasetin samalla tavalla kuin ääni-CD korvasi vinyylilevyt 90-luvun alkupuolella.

Joitakin pelejä oli sentään näytillä. Fox Interactive on tehnyt Die Hard -elokuviin pohjautuvan pelin. Die Hard Trilogysta löytyy sekä seikkailua, ammuskelua ja kaahaamista. Se julkaistaan PlayStationille ja Saturnille myöhemmin tänä vuonna.

Psygnosis ei ilmestynyt messuhalliin, mutta he esittelivät uutuuksiaan läheisessä hotellissa. Heiltä on tulossa G-Police, joka oli alunperin Blade Runner, mutta elokuvalisenssin menetettyään nimettiin uudelleen. Pelin sisältö ei kuitenkaan muuttunut, ja siitä tulee kaikkien Blade Runner- ja Shadowrun-fanien suosikkipeli. Huonompi uutinen on se, että Parasite ei tule näkemään päivänvaloa, koska se kuulemma oli yksinkertaisesti liian huono.

Hype

Juorut

Vaikka Nintendo kivenkovaan väittääkin toista, niin tällä hetkellä näyttää kuitenkin siltä, että Square alkaa tehdä PlayStation-pelejä. Näin ainakin japanilaisen Journal of Industry -lehden mukaan. Artikkelissaan lehti väittää, että Square on allekirjoittanut lisenssisopimuksen Sonyn kanssa, ja julkaisee ainakin yhden PlayStation-RPG:n jo tänä vuonna...

Sonylta on huhujen mukaan tulossa uusi kone jo kesään mennessä. Mitään suurta muutosta ei kuulemma ole tulossa, vain 4xCD -asema, joka lyhentää latausaikoja puoleen entisestä. Hinnan pitäisi asettua 25 000 jeniin (~1200 mk), joten kone kilpailisi suoraan Nintendon Ultran kanssa...

Mortal Kombat 4 on ollut puheenaiheena jo jonkin aikaa, ja sen tekeminen on ilmeisesti aloitettu. Peliin tulee digitoituja taistelijoita kolmen edellisosan tapaan, mutta ympäristöstä tulee täysin kolmiulotteinen. Ed Boon ja John Tobias väittävät, että MK4 hakkaa Virtua Fighterin ja Tekkenin mennen tullen. Kolikkopeli ilmestyy lokakuussa, jonka jälkeen omat versionsa saavat PlayStation, Saturn ja Ultra 64... Huolestuttavan pitkän poissaolonsa jälkeen Sonic on palaamassa. Hän tähdittää jo aiemmin kertomaamme beat 'em upia ja Japanista kantautuneiden huhujen mukaan hän on pääosassa myös aivan uudessa, kolmiulotteisessa Saturn-tasoloikassa, joka on 50% valmis. Nintendon Super Mario 64 on siis saamassa kovan haastajan...

Toinen kauan kaivattu jatko-osa on Street Fighter III, joka lähteidemme mukaan ilmestyy japanilaisiin pelihalleihin keväällä. Saa nähdä, onko Capcomilla vielä jotain uutta annettavaa tappelupeleille...

Segan ja Matshushitan mahdollisesta yhteistyöstä on huhuttu pitkään ja hartaasti. Japanilaisten pelilehtien mukaan kaksi yhtiötä tekisivät yhdessä M2:sta Saturnin uuden version, mutta kumpikin yhtiö kiistää väitteen jyrkästi. Matshushita sanoo kehittävänsä M2-konsolia yksin ja julkaisevansa sen syksyllä.

KUUKAUDEN KILPAILU



Tässä kuussa palkintona Electronic Artsin peli

FIFA '96

SNES:lle, Mega Drivelle, PlayStationille tai Saturnille.

Arvomme kisaan osallistuneiden kesken yhden pelin, jonka voittaja saa haluamanaan versiona.



Mistä seuraavista lajeista EA Sports EI ole tehnyt peliä?

1. Basket
2. Rugby
3. Bandy





Kirjoita kysymyksen oikea vastaus, nimesi ja osoitteesi sekä haluamasi peliversio postikortille, ja lähetä kortti maaliskuun loppuun mennessä osoitteeseen:
Super Power / FIFA-kisa, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere. Onnea arvontaan!

Joulukuun numeron lukijatutkimukseen osallistuneiden kesken järjestetyssä arvonnassa PlayStationin voitti Ilari Rinne Espoosta. Saman numeron lätkäkisassa NHL '96 -pelit voittivat Esko Ronimus Pirkkalasta (Mega Drive) ja Lauri Kiiski Espoosta (SNES). Onnea voittajille.

Gentle



men, start your engines

Segan ja Namcon taistelu autopelien kuninkuudesta on ollut käynnissä jo 80-luvulta lähtien, mutta vasta viime aikoina se on alkanut herättää enemmän huomiota. Topi on pelannut kaikkea Out Runista ja Pole Positionista Sega Rallyyn ja Ridge Racer Revolutioniin asti. Siksipä annoimmekin hänen tehdä pienen historian oppitunnin. ▶







1 Ridge Racer Revolution (PlayStation, 1995)

2 Ridge Racer (PlayStation, 1994)

3 Virtua Racing (Mega Drive, 1994)

Autopelien läpimurto tapahtui silloin, kun kamerakulma vaihtui lintu-perspektiivistä siihen, jota tänä päivänä käytetään lähes kaikissa lajin peleissä. Se on se, jossa pelaaja ikäänkuin itse istuu ajoneuvossa tai sen päällä.

Ihmiset ovat olleet kiinnostuneita autopeleistä jo aikojen hämäristä lähtien. Kaikki alkoi mustavalkoisista peleistä, joissa muutama valkoinen nelikulmio esitti autoa ja rata oli puserrettu kerralla ruutuun mahtuvaksi, koska vieritystä ei vielä oltu keksitty. Nykyään polygonipohjaiset superpelit saavat Ruutulipun oikeat ralli- ja formulakilpailut näyttämään lähinnä naurettavilta.

Autopelien läpimurto tapahtui silloin, kun kamerakulma vaihtui lintuperspektiivistä siihen, jota tänä päivänä käytetään lähes kaikissa lajin peleissä. Se on se, jossa pelaaja ikäänkuin itse istuu ajoneuvossa tai sen päällä (riippuen siitä, kulkeeko autolla vai moottoripyörällä). Perspektiivin vaihtumisesta lähtien autopelit ovat hallinneet kolikkopelihalleja, ja kehitys on ollut niiden kohdalla nopeampaa kuin minkään muun pelityypin kohdalla.

Samaan aikaan Namco aloitti autopelien kehittämisen vakavissaan – Sega seurasi pian perässä. Namco oli kastanut varpaansa öljyyn jo Rally X -pelillään, mutta varsinaisesti lajityypin voidaan sanoa syntyneen vasta 1982 julkaistulla Pole Positionilla. Sille tehtiin nopealla tahdilla jatko-osakin, mutta sen jälkeen laskeutui hiljaisuus. Samaan aikaan Segalla tehtiin hiki hatussa töitä mullistavan spritejen skaalaamisen mahdollistavan tekniikan parissa. Spritejen skaalaaminen tarkoittaa ruudulla olevien kohteiden koon muuttamista, ja se oli siihen aikaan suuri edistysaskel videopelien maailmassa. Esimerkiksi kun ruudulle piirretään auto, ja auton kummallekin puolelle piirretään pienet puut, niin puiden kokoa hitaasti kasvattamalla saadaan aikaan illuusio auton liikkeestä. Syntyi aivan uusi kilpa-ajopelien laji, jonka ensimmäinen edustaja oli Segan vuonna 1985 julkaisema moottoripyöräpeli Hang On. Hang On herätti suurta huomiota kotimaassaan

Out Run löi lajityypin läpi koko maailman mitta-kaavassa. Peli teki suuren vaikutuk-sen paitsi kulut-tajiin niin myös toisiin pelival-mistajiin...

Japanissa, mutta vasta seuraavana vuonna ilmestynyt Out Run löi lajityypin läpi koko maailman mittakaavassa. Peli teki suuren vaikutuksen paitsi kuluttajiin niin myös toisiin pelivalmistajiin, ja inspiroi Namcon aloittamaan uudelleen autopelien parissa työskentelyn.

Pian olikin kolikkopelijättien välinen autopelisota täydessä käynnissä. Segan Super Monaco GP ja Namcon Final Lap taistelivat pelaajien kolikoista. Kun sprite-tekniikkaan perustuvia kilpa-ajopelejä oli tehty pari vuotta, niin Namcolla alettiin uupumaan. He halusivat tehdä jotain aivan uutta, ja Atarin Hard Drivin' näytti heidän silmissään erityisen mielenkiintoiselta. Peli oli hidas, mutta se toi tullessaan myös aivan uudenlaisen pelitunnelman.

Namco julkaisi vuoden 1989 alussa Winning Run -pelin, joka oli ensimmäinen kolikkoautopeli, josta löytyi polygonigrafiikkaa. Valitettavasti uusi tekniikka oli niin kallista, että pelistä ei milloinkaan tullut yhtä suosittua kuin esimerkiksi Final Lapista.

Segallakaan ei nukuttu. Uuden tekniikan myötä Segalla aloitettiin kolikkopelisysteemi Model 1:n kehittäminen. Model ykköstä suunniteltiin nimenomaan polygoneja pyörittämään. Segan insinöörien paiskiessa pitkää päivää Namco ehti julkaista Winning Run Suzuka GP:n, Driver's Eyesin ja Final Lap 2:n. Kun Model 1 vihdoinkin valmistui vuoden 1992 alussa, niin lopputulos näytti odottelun

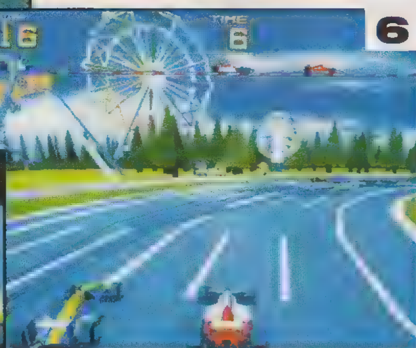












1 Pole Position (kolikkopeli, 1982)

2 Daytona USA (Saturn, 1995)

3 Sega Rally (Saturn, 1995)

4 Winning Run (kolikkoepli, 1989)

5 Final Lap (kolikkopeli, 1988)

6 Virtua Racing (kolikkopeli, 1992)

arvoiselta. Uuden systeemin ensimmäinen peli oli Virtua Racing, josta tuli Segan menestynein autopeli sitten Out Runin. VR inspiroi pelitaloja ympäri maailman – tällä kertaa taikasana oli polygonigrafiikka.

Tekniikkaa kehitettiin niin nopeasti kuin mahdollista, mutta samaan aikaan kolikkopelien laadun parantuessa myös valmistus-kustannukset nousivat. Kun Sega ja Sony valmistautuivat julkaisemaan uudet kotikonsolinsa vuoden 1994 loppupuolella, niin ne joutuivat uuden haasteen eteen: miten kääntää satojen tuhansien markkojen hintaisille kolikkokoneille tehdyt pelit parin tonnin konsoleille? Tarkoituksena oli tuoda kuluttajien koteihin aiemmin vain kolikkopelihalleissa mahdollinen kaahauspelityyppi. Aiemminkin oli ollut kilpa-ajopelejä konsoleille, kuten Raren RC Pro Am, Squaren Rad Racer, Nintendon F-Zero ja Segan Super Monaco GP, mutta vasta uuden sukupolven konsolien myötä kolikkopeleistä tuttu vauhdintuntu pystyttiin siirtämään olohuoneisiin.

Konsolikaahareiden sieluista taistelevat tällä hetkellä Ridge Racer Revolution ja Sega Rally, kolikkopelaajien mynteistä kiistelevät Rave Racer ja Indy 500.

Namco oli jälleen nopein ja julkaisi Ridge Racerin samaan aikaan PlayStationin japaninensi-illan kanssa. Sega tuli pari kuukautta myöhemmin perässä periaatteessa yhtä hyvällä Daytona USA:lla, joka julkaistiin vuoden 1995 keväällä. Sen jälkeen sota on riehunut yhä kiihtyvällä tahdilla. Konsolikaahareiden sieluista taistelevat tällä hetkellä Ridge Racer Revolution ja Sega Rally, kolikkopelaajien mynteistä kiistelevät Rave Racer ja Indy 500. Sama tahti ilmeisesti jatkuu tulevaisuu-dessakin. Sekä Namcolla että Segalla on ainakin kaksi kilpa-ajopeliä valmisteilla. Ne julkaistaan ensin kolikkopeleinä, minkä jälkeen ne käännetään PlayStationille ja Saturnille. Kuka sodan voittaa, sitä on vielä mahdoton ennustaa. Toisaalta, jos näiden kahden pelijätin taistelu tuottaa niin nopealla tahdilla yhä parempia ja parempia pelejä kuin viimeisen kymmenen vuoden aikana, niin yksi voittaja on varma – me pelaajat. •

■

Muutama kilometripaalu autopelien historiasta

NAMCO

1981	RALLY X
1982	POLE POSITION
1983	POLE POSITION II
1988	FINAL LAP
1989	WINNINGS RUN
1990	FINAL LAP 2 WINNING RUN SUZUKAG
1991	DRIVER'S EYES
1992	SUZUKA 8 HOURS FINAL LAP 3
1993	RIDGE RACER SUZUKA 8 HOURS 2
1994	FINAL LAP R RIDGE RACER 2
1995	RAVE RACER

SEGA

1985	HANG ON
1986	OUT RUN
1988	POWER DRIFT
1989	SUPER MONACO GP
1992	VIRTUA RACING
1994	DAYTONA USA
1995	SEGA RALLY INDY 500

AJANKOHTAISET **PELIJULKAISUT**

TÄSTÄ LISTASTA LÖYTYVÄT KAIKKI VIIME AIKOINA POHJOISMAISSA VIRALLISESTI JULKAISTUT PELIT.

Super NES

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Tintin i Tibet	Infogrames	Seikkailu	joulu
Donkey Kong Country 2	Nintendo	Tasoloikka	joulu
Spiderman - Separation Anx.	Acclaim	Toiminta	joulu
Earthworm Jim 2	Virgin	Tasoloikka	tammi
International Superstar Soccer Deluxe	Konami	Urheilu	tammi
WWF Wrestlemania	Acclaim	Beat 'em up	tammi
Boogerman	Interplay	Tasoloikka	tammi
Cutthroat Island	Acclaim	Tasoloikka	helmi
Donald Duck - Maui Mallard	Disney	Tasoloikka	helmi
Pinocchio	Disney	Tasoloikka	helmi
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner	Urheilu	helmi
Secret of Evermore	Square	RPG	helmi

Game Boy

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Mortal Kombat 3	Acclaim	Beat 'em up	joulu
Galaga/Galaxian	Nintendo	Kultti	joulu
Killer Instinct	Nintendo	Beat 'em up	joulu
Super Return of the Jedi	THQ	Toiminta	joulu
Defender/Joust	Nintendo	Kultti	joulu
PGA Tour Golf '96	THQ	Urheilu	tammi
Super Bomberman 2	Virgin	Ongelma	tammi
Cutthroat Island	Acclaim	Toiminta	tammi
Pinocchio	Disney	Tasoloikka	helmi
Donald Duck - Maui Mallard	Disney	Tasoloikka	helmi
NBA Live '96	THQ	Urheilu	helmi

Saturn

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
JVC Boxing	JVC	Urheilu	joulu
NHL All-Star Hockey	Sega	Urheilu	joulu
Rayman	UBI	Tasoloikka	joulu
Virtua Cop (inkl. pistol)	Sega	Toiminta	joulu
Thunderhawk 2	Core	Toiminta	joulu
Hi Octane	EA		joulu
FIFA '96	EA	Urheilu	joulu
Sim City 2000	Sega	Strategi	tammi
Sega Rally	Sega	Kilpa-ajo	tammi
Virtua Fighter 2	Sega	Beat 'em up	tammi
Mystaria	Sega	Seikkailu	tammi
Jonny Bazookatone	US Gold	Tasoloikka	maalis
World Cup Golf	US Gold	Urheilu	maalis
Virtua Hang On	Sega	Kilpa-ajo	maalis

Mega Drive

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Elitserien '96	EA	Urheilu	joulu
Garfield	Sega	Tasoloikka	joulu
Donald Duck - Maui Mallard	Disney	Tasoloikka	joulu
Earthworm Jim 2	Virgin	Tasoloikka	joulu
Spot goes to Hollywood	Virgin	Tasoloikka	tammi
Phantasy Star IV	Sega	RPG	tammi
Tintin	Infogrames	Seikkailu	helmi
Pocahontas	Disney	tasoloikka	maalis
Bugs Bunny			huhti

Mega CD

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Batman & Robin	Sega	Toiminta	tammi
Wirehead	Sega	Toiminta	maalis

32X

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
FIFA '96	EA	Urheilu	tammi
Darxide	Sega	Shoot'em up	maalis
X-Men	Sega	Toiminta	maalis
NBA Toiminta		Urheilu	maalis
Spiderman			maalis
Primal Rage	Time Warner	Beat 'em up	maalis
T-Mek	Time Warner	Shoot 'em up	maalis

Game Gear

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Garfield	Sega	Tasoloikka	joulu
Earthworm Jim	Virgin	Tasoloikka	joulu
PGA Tour Golf '96	THQ	Urheilu	tammi

PlayStation

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Theme Park	EA	Strategia	joulu
PGA Tour Golf '96	EA	Urheilu	joulu
FIFA '96	EA	Urheilu	joulu
Hi Octane	EA	Kilpa-ajo	joulu
Doom	Williams	Shoot 'em up	joulu
ESPN Extreme Games	Sony	Urheilu	joulu
Mortal Kombat 3	Sony	Beat 'em up	joulu
Worms	Ocean	Ongelma	joulu
Loaded	Gremlin	Toiminta	joulu
X-Com	Microprose	Seikkailu	joulu
Warhawk	Namco	Toiminta	joulu
Jupiter Strike	Acclaim	Shoot 'em up	tammi
Twisted Metal	Sony	Toiminta	tammi
Krazy Ivan	Psygnosis	Toiminta	tammi
Jonny Bazookatone	US Gold	Tasoloikka	helmi
World Cup Golf	US Gold	Urheilu	helmi
Assault Riggs	Sony	Toiminta	helmi
Starblade Alpha	Psygnosis	Toiminta	helmi
Shockwave Assault	EA		helmi
Defcom 5			helmi
Mickey's Wild Adventure	Sony	Tasoloikka	helmi
Revolution X	Acclaim	Toiminta	maalis
NFL Quarterback '96	Acclaim	Urheilu	maalis
International Championship Soccer	Ocean	Urheilu	maalis
Road Rash	EA	Kilpa-ajo	maalis
Viewpoint	EA	Shoot 'em up	maalis
Total NBA	Sony	Urheilu	maalis
Actua Soccer	Ocean	Urheilu	maalis
Zero Divide		Beat 'em up	maalis
Power Serve	Ocean	Urheilu	maalis
True Pinball	Ocean	Flipperi	maalis
Actua Golf	Ocean	Urheilu	maalis - April

Jaguar

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
NBA Jam - Tournament Edition	Acclaim	Urheilu	joulu
Ruiner Pinball	High Voltage	Flipperi	joulu
Fever Pitch Soccer	US Gold	Urheilu	joulu
Missile Command 3D	Atari		joulu
I-War	Atari		joulu
Atari Karts	Atari	Kilpa-ajo	joulu
Mutant Penguins		Tasoloikka	joulu
Supercross 3D	Tiertex	Kilpa-ajo	joulu
Zoop	Viacom	Ongelma	joulu
Brett Hull Hockey	Atari	Urheilu	tammi
Barkley Basketball	Atari	Urheilu	tammi
Phase Zero	Hyper Image		tammi
Fight for Life	Atari	Beat 'em up	tammi

Jaguar CD

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Commander Blood	Atari		tammi
Baldies	Atari	Strategia	joulu
Brett Hull Hockey	Atari	Urheilu	tammi
Battlemorph	Attention to Detail	Shoot 'em up	joulu
F1 Kilpa-ajo	Domark	Kilpa-ajo	tammi
Nerf Max Forces	Genus	Shoot 'em up	tammi
Myst		Seikkailu	joulu
Robinson's Requiem	Silmarils		tammi
Varuna's Forces	Accent Media		tammi
Defender 2000	Llama Soft		tammi

3DO

Nimi:	*Julkaisija:*	*Luonne:*	*Aika:*
Battle Urheilu	EA	Urheilu	joulu
Return Fire	EA	Strategia	joulu
Captain Quazar	EA		helmi
Psychic Detective	EA		helmi
Games Guru	EA		helmi
Golden Gate	EA		helmi
Snowjob	EA	Seikkailu	maalis
3DO Games - jouluathaion	EA		maalis

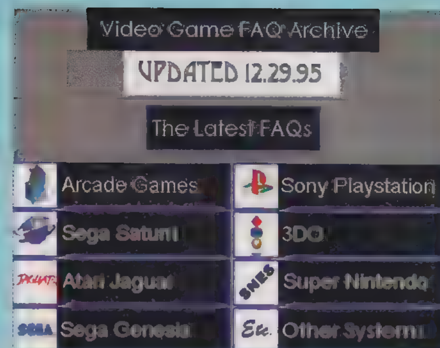
Tämä lista on koottu 29. 1. 1996. Kyseessä ovat maahantuojien alustavat suunnitelmat, joten ne saattavat muuttua nopeastikin.

Hyviä uutisia kaikille meille, jotka emme päässeet marraskuisille Shoshinkai-messuille Ultran paljastamistilaisuuteen. Messuilta otettuja kuvia on ollut joka ikisessä pelilehdessä, mutta nyt Internetiin kytkeytyneet voivat nähdä samat kohdat videokuvina!

Niistä kuuluu kiitos Carlos E. Diazille, jonka sivu löytyy osoitteesta: <http://205.218.128.16/ng/news/120495a.html>.

Sieltä löytyy Quicktime-formaatissa kuusi elokuvaa, jotka on napattu seuraavien pelien demoista: Super Mario 64, Star Wars – Shadows of the Empire, Super Mario Kart R, Legend of Zelda 64, Wave Race 64 ja Goldeneye.

Star Wars, Mario Kart ja Goldeneye eivät ole kovin suuria muutoksia kokeneiden import-pelistä, Breath of Fire II:sta, joka on saanut monet kokeneet roolipelaajat erittäin innostuneiksi. Valitettavasti keskustelun taso vaihtelee rankasti eri ryhmissä. Sega-pelaajat tuntuvat keskittyvän ihan liikaa siihen, että vakuuttelevat oman konsolinsa paremmuutta Nintendoon nähden (selvä alemmuuskompleksi), ja Sony-ryhmissäkin NU64 tuntuu pelottavan enemmän kuin huonot PlayStationin pelit.



Online

Shoshinkai-messuilta otettuja kuvia on ollut joka ikisessä pelilehdessä, mutta nyt Internetiin kytkeytyneet voivat nähdä Ultran ensimmäisen pelin liikkeessä, videokuvina!

näköisiä. Wave Race tekee paremman vaikutuksen, mutta kaikkein paras pätkä on ehdottomasti Zelda-sekvenssi. 15 sekunnin Mario-demokin ehtii esitellä monta paikkaa ja visuaalista tehostetta. Mario-elokuva on kooltaan 1,3 megatavua ja Zelda-pätkä 256 kilotavua, muut ovat kooltaan näiden kahden ääripään välistä. Lataaminen kestää jonkin aikaa, mutta on varmasti vaivan arvoista!

Asiasta toiseen, meille on tullut jonkin verran sähköpostiviestejä, joissa pyydetään henkilökohtaista opastusta johonkin peliongelmaan. Valitettavasti aikamme ei riitä henkilökohtaisiin vastauksiin, mutta viestinne päätyvät samaan pinoon Vennamon postilla saapuneiden kirjeiden kanssa. Mitään erikoisasemaa sähköpostiviestillä ei siis saa, jos tarpeeksi monet kysyvät samasta asiasta, niin vastaus painetaan Super Powerin sivuille. Älkää siis pyytäkö turhaan henkilökohtaisia vastauksia, aikamme ei yksinkertaisesti riitä! Yrittäkää ennemmin konsoliklubeja sekä GamesDomainia.

Kohta lisää Webbijuttuja, mutta sitä ennen vähän uutisryhmistä. Uutisryhmät ovat parhaimmillaan silloin, kun haluaa apua johonkin ongelmaan. Yleensä ryhmien aiheina on pelivinkkejä, ja apua ongelmiin saa nopeastikin. Viime syksynä julkaistiin harvakseltaan hyviä pelejä, ja silloin konsoliryhmissä lipsahdettiin enemmän nimittelyn puolelle.

Näin alkuvuodesta olemme saaneet paljon hyviä pelejä, ja ilokseni voin kertoa, että uutisryhmissäkin keskustelu on palautumassa asialinjoille. Parhaiten sen huomaa Nintendo-ryhmissä (joita on useita). Tällä hetkellä eniten vaihdetaan vinkkejä Donkey Kong Country 2:sta ja uudesta

Juuri ennen joulua alkoi kiertämään ikävä huhu, jonka mukaan Enix pakkaisi kimpsunsa ja kampsunsa ja muuttaisi amerikankonttorinsa takaisin Japaniin. Lehden painoon mennessä huhua ei oltu vielä vahvistettu, mutta eräiden lähteiden mukaan puhelinsoitto Nintendo of Americalle oli vahvistanut Enixin sulkeneen ovensa 26. joulukuuta. Game Playerin huhusivuillakin juttu noteerattiin, mutta nyt se on osoittautumassa vakavammaksi tapaukseksi. Syy Enixin päätökseen on se, että roolipelit eivät tuota länsimaissa tarpeeksi voittoa. Palaamme kohta uutiseen, jonka mukaan Square kielsi amerikankonttoriaan kääntämästä Secret Of Mana 2:ta. Jos Enix tosiaan katoaa Amerikasta, niin se tarkoittaa sitä, että englanniksi käännettyjä japanilaisia roolipelejä on tarjolla yhä vähemmän. Vaikka Enixin pelien taso onkin vaihdellut reilusti, niin yhtiön paluu Japaniin olisi joka tapauksessa raskas isku koko roolipelimaailmalle. Se olisi myös huolestuttava merkki siitä, että mitään takeita ei ole Squarenkaan USA:n konttorin jatkosta pelkkien fanien toiveiden varassa.

Enixin pääjohtaja Fukushima valitteli jo viime heinäkuussa Ultran liian aikaista julkaisuaikataulua (silloin puhuttiin joulumarkkinoista). Nyt NU64 on tarkoitus julkaista huhtikuussa, mutta valituksen aihe on yhä sama (koskien lähinnä japanilaisia pelimarkkinoita): "Ultra 64:n julkaisu samaan aikaan kun vanhojen konsolien pelit vielä käyvät kaupaksi, on suuri miinus yhtiöllemme." Toivottavasti Enix palaa Amerikkaan saatuaan Ultran pelejä liukuhihnoille, sillä siitä kenkä tuntuu pahiten puristavan.

Square sen sijaan ilmoitti ylpeänä, että heidän uusin pelinsä julkaistaan aikataulun mukaisesti – Japanissa. Bahamut Lagoon ei ilmeisesti tule painottamaan vanhaa "miekka, magia ja lohari" -kolmikantaa, vaan tuo tullessaan enemmän strategiaa ja science fictionia roolipeligenreen.

Bahamutista ei vielä kannata FAQ-tiedostoa etsiskellä, mutta kaikkea muuta tarpeellista vinkintynkää ja läpipeluuohjetta löytyy aivan uudesta peliaiheisesta osoitteesta: <http://www.flex.net/users/cjayc/vgfa/>. Kyseessä on Video Game FAQ Archive, ja vaikka saitti onkin vielä kesken, niin sieltä löytyy silti niin paljon tuoreita tiedostoja, että kyseessä on ehdottomasti yksi webin mielenkiintoisimmista osoitteista. Toistaiseksi FAQ-tiedostoja on kolikkopeleistä 48, PlayStationin peleistä 13, SNES-peleistä 37 ja niin edelleen, yhteensä 130 – ja ne päivitetään viikoittain. VGFA on kova kilpailija Netcomille, joka tuuttaa yhä useammin varattua.

Uusia nettifraaseja: "No matter where you are, there you go", ja "Secret of the EverBUG" (Secret of the Evermorea pelanneet ymmärtävät tölväisyn).

Jos et ole saanut Chrono Triggeriä tarpeeksesi, niin suuntaa selaimesi osoitteeseen: <http://www-scf.usc.edu/~vetayase/>. Siellä voi kuunnella uudelleensovitettua CT-musiikkia, kunhan ensin lataa itselleen "the mpeg audio-layer 3 decoder" -ohjelman.

Action Replay koodeja ei tunnu kukaan keränneen Internetiin. Sitävastoin kalifornialainen David Aldridge on aloittanut Game Genie -palvelimen jälleen kerran (ei tosin toiminut kun yritin). Sähköpostiosoite on: <game-genie-serv@nvc.cc.ca.us>.

Rock 'n roll -dinosaurukset, the Rolling Stones, ovat aina osanneet tuoda itseään tykö kaikissa mahdollisissa mediumeissa. Stonesien vanha kotisivu on vielä toiminnassa, mutta Voodoo Lounge CD-ROM -platan myötä isoisät ovat avanneet toisenkin ikkunan webbiin, sen osoite on: <http://www.stonesworld.com>.

Mikä mättää,

Virtual

Nintendo esitteli vuoden 1994 Shoshinkai-messuilla Virtual Boyn ensimmäistä kertaa. Virtuaalipojan tulevaisuuden piti olla loistava, yhden vuoden aikana oli tarkoitus myydä kolme miljoonaa konetta ja 14 miljoonaa pelikasettia. Tasan vuosi myöhemmin, samoilla messuilla, Nintendon pääpomo Hiroshi Yamauchi myönsi koneen olevan floppi. Mikä meni pieleen? Onko vika Virtual Boyssa, vai eikä maailma vain ollut valmiina uuteen ja erilaiseen pelikoneeseen? Topi yrittää ymmärtää.

-255-3700

Boy?



Vuoden 1994 keväällä alettiin ensimmäistä kertaa puhua Nintendon kehitysosaston kaksi vuotta valmistelemasta Virtual Reality -projektista. Kaikissa maailman pelilehdissä alettiin spekuloida siitä, miten tuleva VR32 mullistaisi pelimaailman. Maailmalla kiersi luonnoksia laitteesta, joka muistutti paljon

Jos Virtual Boyn olisi lanseerannut joku vähemmän tunnettu japanilainen elektroniikkayhtiö, niin kukaan ei olisi kiinnittänyt siihen mitään huomiota. Koska kyseessä oli yksi maailman arvostetuimmista yhtiöistä, niin hämmennys oli valtaisa.

tavallista VR-kypärää. Kun vihdoin tuli ensi-illan aika marraskuussa 1994, niin kohu oli saavuttanut valtavat mittasuhteet. Kaikki halusivat tietää, mitä Gumpei Yokoi, Game Boyn ja Game & Watchin kehittäjä, oli tällä kertaa saanut aikaan.

MISSATTU MESSU

Nintendon kannalta messut eivät menneet suunnitelmien mukaan. Useimmat vieraat vain puistelivat päätään ja syyttivät Nintendoa halpahintaisesta huomionkalastelusta lähestyvien Sonyn ja Segan 32-bittisten julkaisujen edellä. Jos Virtual Boyn olisi lanseerannut joku vähemmän tunnettu japanilainen elektroniikkayhtiö, niin kukaan ei olisi kiinnittänyt siihen mitään huomiota. Koska kyseessä oli yksi maailman arvostetuimmista yhtiöistä, niin hämmennys oli valtaisa.

Tyytymättömyys johtui suurelta osalta surkeista peleistä. Tilanne ei parantunut kuin vasta tammikuussa 1995 WCES-messuilla ja Los Angelesin E3-messuilla neljä kuukautta myöhemmin. Vasta näillä messuilla esitellyt pelit, Mario Clash, Teleroboxing ja Galactic Pinball sekä Red Alarm, Mario's Tennis ja Warioland, alkoivat vaikuttaa lupaavilta. Lehdistökin kiinnostui koneesta – ehkäpä Virtual Boysta ei ollutkaan täysi susi.

EPÄONNISTUNUT JULKAISU

Monien myöhästelyjen jälkeen Nintendo julkaisi Virtual Boyn vihdoin Japanissa 21. heinäkuuta 1995 ja Amerikassa kuukautta myöhemmin. Koska sillä ei ollut samankaltaisia kilpailijoita, niin kummallakin mantereella odotettiin hyvää myyntitulosta. Pian selvisi, ettei kaikki mennytkään suunnitelmien mukaan.

Japanissa koneen ja sen pelien hintoja laskettiin nopeasti ja Amerikassa Virtual Boyt jäivät hyllyille pölyttymään. Kuluttajat eivät innostuneet Nintendon uudesta koneesta, vaan sijoittivat rahansa mieluummin PlayStationiin ja Saturniin, vaikka ne olivatkin kaksi kertaa kalliimpia. Niinpä vuoden 1995 Shoshinkai-messuilla Nintendo of Japan -pääpomo Hiroshi Yamauchi joutui tunnustamaan, että myynti oli ollut odotettua heikompaa. Virtual Boysta ei kuitenkaan olla luopumassa, vaan sen pelien luonnetta muutetaan. Ensimmäiset mallikappaleet uudesta linjasta ilmestyvät myöhemmin tänä vuonna.

EPÄNORMAALIA?

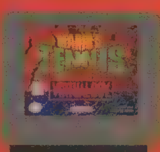
Kysymys siitä, olisiko Virtual Boyn itsensä pitänyt olla toisenlainen, on jäänyt vaille vastausta. Sekä Sonylla että Segalla on tarjolla "normaali" pelikone, jonka pelit näyttävät kuvissa paljon Virtual Boyn punasuttua paremmilta. Nintendo, joka on aina ollut tunnettu nerokkaista mainoskampanjoistaan, on kovan tehtävän edessä yrittäessään mainostaa konetta, jonka peleistä otetut kuvat näyttävät pelkältä sotkulta.

Ero Virtual Boyn ja tavallisen konsolin välillä onkin juuri siinä, että kun tavallinen konsoli kytketään televisioon, jonka ruudulla kaikki tapahtumat esitetään, niin VB:ssä silmien edessä on kaksi pientä ruutua, joista valodiodien ja peilien avulla loihditaan esille täysin kolmiulotteinen maailma. Värejä ei ole kuin kaksi, punainen ja musta, mutta kolmiulotteisuuden tuntu on uskomaton. Tuntuu siltä kuin katsoisi uuteen maailmaan – sellaista tunnetta ei muilla kotikonsoleilla saavuta. Nopeasti leviävä Virtual Reality -tekniikka perustuu samaan kolmiulotteisuuden harhaan, mutta kun VR on rakeista, stressaavaa ja sekavaa, niin VB-maailma tuntuu rauhalliselta ja harmoniselta, joskin hieman pimeältä.

Täytyy kuitenkin lisätä, että jopa kovakalloisimmillakin pelaajilla esiintyy usein päänsärkyä ja silmien vuotamista jo puolen tunnin pelaamisen jälkeen. Onneksi vähän väliä ilmestyy ruudunsammutin muistuttamaan pelaajaa tauon pitämisestä.

TÄRKEIMPÄNÄ TEKIJÄNÄ PELIT

Kuten tunnettua, pelikonsoli on vain niin hyvä kuin sen viimeisin peli. Virtual Boyn tekniset tiedot eivät ole puoleksikaan niin mielenkiintoisia kuin sen pelit. Seuraavalle sivulle olemme koonneet lyhyet katsaukset Virtuaalipojan peleistä. Lyhytkin katsaus riittää paljastamaan, missä vika piilee. Nintendo 64:n paljastustilaisuudessa pitämässään puheessa Hiroshi Yamauchi sanoi, että Virtual Boyn pelit pohjautuvat liikaa vanhoihin konsolipeleihin eivätkä käytä kolmiulotteisuutta juuri nimeksikään. Tilanteeseen on tulossa muutos, mutta se saattaa tulla liian myöhään. PlayStation ja Saturn taistelevat markkinaosuuksista ympäri maailmaa samalla tavalla kuin SNES ja Mega Drive tekivät 90-luvun alkupuolella. Ennenkuin Virtual Boy saa uudet pelinsä, mukaan konsolisotaan tulee Nintendo 64, joka myös kaventaa VB:n elintilaa. Tämän vuoden aikana näemme, meneekö Virtual Boy samaa tietä kuin Gumpei Gokoin aiemmat keksinnöt, Power Glove ja R.O.B. Jos niin käy, Nintendolle jää käsiin historiansa suurin floppi.

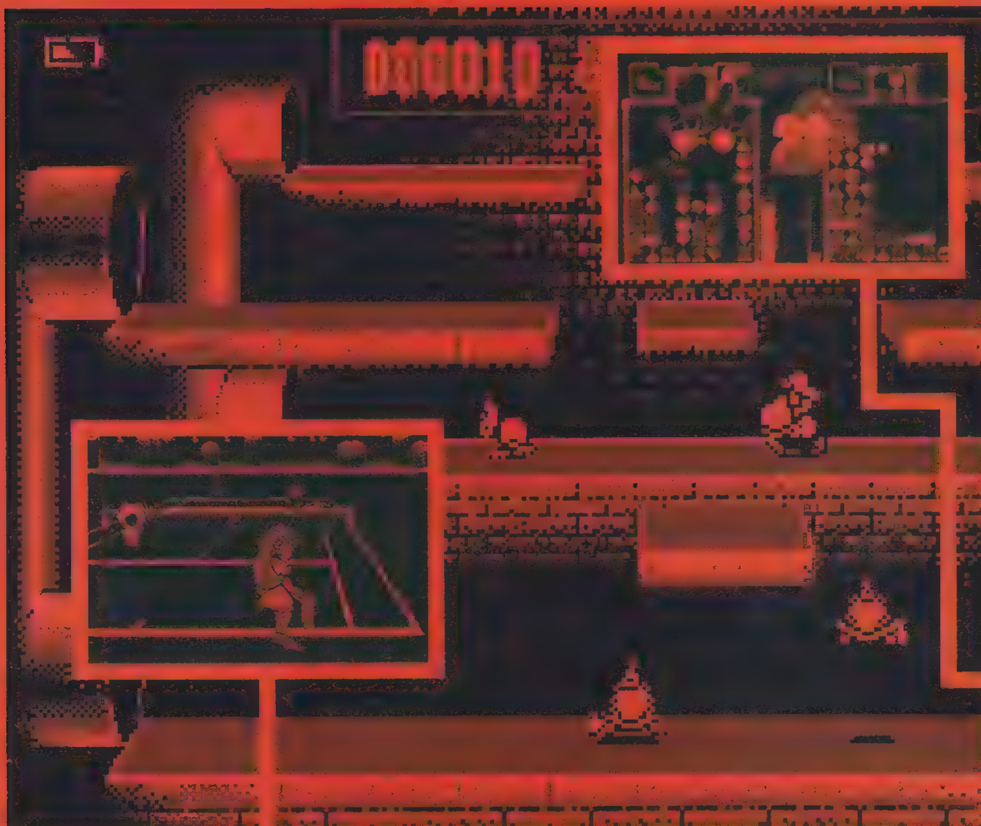


Nintendo, joka on aina ollut tunnettu nerokkaista mainoskampanjoistaan, on kovan tehtävän edessä yrittäessään mainostaa konetta, jonka peleistä otetut kuvat näyttävät pelkältä sotkulta.Sekä Sonylla että Segalla on tarjolla "normaali" pelikone, jonka pelit näyttävät kuvissa paljon Virtual Boyta paremmilta.



PELIT

Nintendon Super NES -konsolin vahvimpia myyntiargumentteja sen ilmestyttyä olivat sellaiset pelit kuin Super Mario World, F-Zero, Pilotwings ja Zelda – A Link to the Past. Kun Virtual Boy julkaistiin, sitä tukemassa ei ollut ainuttakaan erityisen hyvää peliä. Sille on kuitenkin ilmestynyt tasaiseen tahtiin joukko nimikkeitä.



Mario Clash

NINTENDO • TASOLOIKKA

Mario Clash vaikutti alkuun mustavalkoiselta Mario Bros. -versiolta, mutta loppujen lopuksi se osoittautuikin aivan uudeksi peliksi. Mario Clashissä on osattu käyttää hyväksi Virtual Boyn parhaita puolia ja uudistettu perinteistä konseptia. Alusta asti mukana olleet osaavat arvostaa tätä päivitystä. Marion sivuttaisvierittäviin seikkailuihin tottuneista Clash voi vaikuttaa hieman vanhanaikaiselta.

Mario's Tennis

NINTENDO • URHEILU

Yksi Virtual Boyn ensimmäisistä peleistä. Amerikassa se kuuluu konepakettiin. Pallon kolmiulotteisuusefektiä ja suurempia hahmoja lukuunottamatta se näyttää tismalleen Game Boyn Tennistä. Viihdyttävä peli, mutta ei sellainen mullistava keksintö, jollaisia VB:ltä odotettiin. Mario iloisine ystävineen tekee kaikkensa saadakseen tunnelmaa aikaan, mutta jotain jää silti puuttumaan.

Red Alarm

T&E • SHOOT 'EM UP

Luultavasti VB:n tähän asti paras peli. Tekijänä yllättävästi sellainen keskikastin yhtiö kuin T&E, joka on aiemmin tehnyt SNES:lle golfpelejä. RA:n grafiikka ja rakenne muistuttaa kehittynyttä Star Wingiä. Hyvää on se, että saa vapaasti lennellä ympäriinsä, mutta valitettavasti sotkuinen grafiikka johtaa helposti siihen, että mäjäyttää päin lähintä seinää.



Galactic Pinball

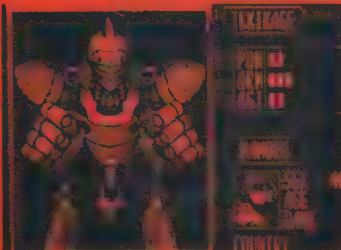
NINTENDO • FLIPPERI

Ikuinen mysteeri: miksi pelitalot välttämättä haluavat tehdä flipperisimulaattoreita? Galactic Pinball on esimerkki huonosta flipperipelistä, syynä huonouteen on epäaitouden tunne. Kolmiulotteisuutta käytetään aivan liian vähän, ja kaiken kaikkiaan GP tuntuu turhalta julkaisulta. Plussaa tulee bonuskentillä viuhahtavasta Metroid-aluksesta.

Teleroboxer

NINTENDO • URHEILU

Vaikka Teleroboxing periaatteessa rakentuukin samoille ideoille kuin klassinen Punch Out, niin kuitenkin sekin tuntuu turhalta tekeleeltä. Robotit näyttävät tylsiltä ja rumilta, ja pelistä on vaikea saada minkäänlaista otetta. Teleroboxer ei tunnu SNES:n Punch



Outia kolmiulotteisemmalta.

Panic Bomber

HUDSON • ONGELMA

Valitettavasti Panic Bomber ei ole kolmiulotteinen versio Super Bombermanista, vaan sekoitus Tetristä ja Kirby's Avalanchea. Vierailijoista Bomberman tosin löytyy. Palikkapelit toimivat edelleenkin parhaiten Game Boylla, mutta 3D-tehosteet tekevät Bomberista yllättäen yhden parhaista VB-peleistä.

Vertical Force

HUDSON • SHOOT 'EM UP

Vertical Force oli ensimmäisiä lisenssituottajien tekemiä pelejä, ja se näkyy sekä grafiikasta että rakenteesta. Kyseessä on perinteinen ammuskelupeli, joka tällä kertaa tapahtuu siistin 3D-efektin avituksella kahdessa eri tasossa. Vanhanaikainen pelilaji, mutta viihdyttävä peli.



Virtua Tetris

BULLET PROOF • ONGELMA

Bullet Proof on ilmeisesti saanut itselleen jonkinlaiset oikeudet "Tetris"-nimen käyttöön, eivätkä he sitten ujostelekaan sen kanssa. Virtua Tetris sisältää sekä alkuperäisen klassikon että uuden version, joka ei olisi mahdollinen ilman Virtual Boyn kolmiulotteisuutta.

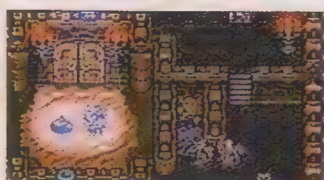


RPG

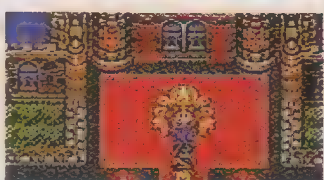
Kaikkien aikojen puhutuin ja odotetuin roolipeli on julkaistu Japanissa. Vaikkei miehen japanintaidoissa paljon kehumista olkeaan, niin Topi on silti uppoutunut lukijoidensa puolesta Dragon Questin maailmaan. Mukana myös raportti USA:sta sekä hyviä ja huonoja uutisia.













Dragon Quest VI – Illusionary Earth

ENIX • SNES • 32 MBIT

Tuntuu siltä kuin siitä olisi jo ikuisuus, kun ensimmäisen kerran kuulimme Dragon Quest VI:sta. Nyt, vuoden viivästysten jälkeen Enix on vihdoin julkaissut kauan odotetun roolipelinsä Japanissa. 9. joulukuuta, heti keskiyön jälkeen muutama Tokion suurin pelikauppa alkoi latoa kasetteja ikkunaan, ja jonoja alkoi muodostua jo tunteja ennen avaamisaikaa. Enix on vakuuttunut siitä, että uutta peliä tullaan myymään parissa kuukaudessa yli kolme miljoonaa kappaletta. Kun tietää millainen kohu DG VI:tta on ympäröinyt, niin luku ei kuulosta lainkaan liioitellulta. Samaan aikaan

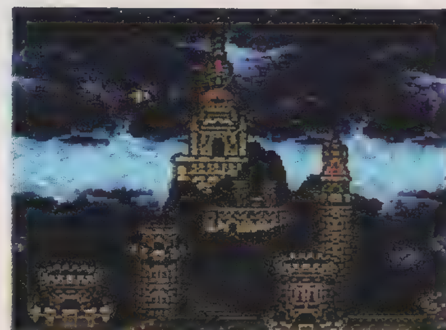


pelin kansaa kauppoihin ilmestyi myös kirjoja, CD-levyjä ja muuta tavaraa, joita ilman yksikään japanilainen Dragon Quest -fani ei voi elää. Enix on yhdessä Stardancers Ballet Groupin kanssa järjestänyt jopa peliin perustuvan balettiesityksen! Arvatkaapa vain, saako siihen enää mistään lippuja?

Vaihdetaanpa sitten hypestä itse peliin. Se ei ole saanut kovin ylistäviä arvosteluja japanilaisissa pelilehdissä, ja muistuttaa paljon edeltäjiään, ainakin ulkonäkönsä puolesta. Toki grafiikka on yksityiskohtaisempaa ja värikylläisempää kuin ennen, mutta kaiken kaikkiaan peli näyttää liian NESmäiseltä, eikä yllä lähellekään Chrono Triggeriä eikä Final Fantasy III:ta. Grafiikkaa lukuunottamatta peli onkin sitten huippuluokkaa. Käsikirjoittaja Yuji Horii, graafikko Akira Toriyama (jotka olivat myös Chrono Triggerin takana) ja muusikko Koichi Sugiyama muodostavat tunnetun pelienkirjoittajatiimin, joka myy pelkillä nimillään miljoona kasettia ilman suurempia ponnisteluja.

Dragon Questin taistelut ovat tekstipohjaisia, mutta eroavat silti täysin Final Fantasy -sarjasta. Perspektiivi on erilainen, ja viholliset eivät koskaan hyökkää ennen kuin on tehnyt omat valintansa. Lopputuloksena peli tuntuu enemmän strategiapohjaiselta sekä hyvässä että pahassa.

Koska Enix on sulkenut amerikankonttorinsa (siitä lisää Amerikka-uutisissa), niin emme luultavasti milloinkaan pääse nauttimaan Dragon Quest VI:sta täällä lännessä. Tietysti joku toinen yhtiö saattaa ostaa pelin oikeudet ja kääntää sen englanniksi, mutta ei kannata pidätellä hengitystään sitä odotellessa.



Genso Suikoden

KONAMI • PS • CD

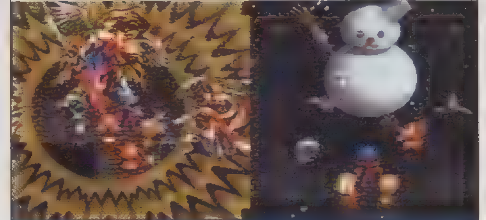
Konami on aiemminkin julkaissut roolipelejä, vaikkei niitä japanin ulkopuolella juuri tunnetakaan. NES sain Madaran 80-luvun loppupuolella ja SNES Madara II:n kesällä 1993. Uusi Genso Suikoden julkaistiin kotimaassaan vuoden vaihteessa, ja se perustuu samoille periaatteille kuin useimmat muutkin japanilaiset roolipelit: tekstipohjaisille taisteluille, hyvälle ohjaukselle ja värikkäälle, mutta yksinkertaiselle grafiikalle. Peli ei ole saanut kovin lämmintä vastaanottoa lehdistöltä eikä kuluttajilta sen takia, että siitä ei löydy mitään omaperäistä, vaan se kopioi kaiken Enixin ja Squaren peleistä. Todennäköisyys Genso Suikodenin englanninkielisen version ilmestymiselle taitaa olla lähes nolla.





UUTTA RPG:TÄ SQUARELTA

Juuri kun RPG-sivut olivat lähdössä painoon, tuli ilmoitus Squaren uudesta pelistä nimeltä Treasure Hunter G, joka julkaistaan SNES:lle huhtikuussa. Ensimmäisistä kuvista päätellen se muistuttaa paljon Legend of Zeldaa ja Secret of Manaa, tosin ilman tekstikomentoja. Osa grafiikasta on tehty ACM-tekniikalla, ja muistuttaa siksi Super Mario RPG:tä. Lisää Treasure Hunter G:stä ensi kerralla, siihen asti joudutte tyytymään näihin kahteen kuvaan.



RPG AMERIKASSA

Enix lopettaa

Kuuden vuoden jälkeen Enix America Corporation on ilmoittanut lopettavansa. Japanilainen emoyhtiö jatkaa roolipelien tekemistä, mutta englanninkielisiä käännöksiä ei kannata lähiaikoina odotella.

Vuosien varrella Enix on kääntänyt ja julkaissut sellaisia klassikoita kuten ActRaiser, Soul Blazer, Illusion of Time ja Ogre Battle. Unohtaa ei pidä myöskään Dragon Questin neljää ensimmäistä osaa, jotka julkaistiin USA:ssa NES:lle. Viime vuosina pelimyynti ei sujunut yhtiöltä odotusten mukaan. Syynä siihen on pelien laskenut taso ja Squaren amerikan haaraosaston kilpailu. Sen sijaan että olisi satsannut lupaaviin peleihin kuten Creation on Heaven and Earth, Tactics Ogre ja Dragon Quest VI, Enix siis päätti yksinkertaisesti luovuttaa. Emme siis voi kuin toivoa, että joku toinen yhtiö ostaisi Enixin tulevien pelien julkaisuoikeudet täällä lännessä. Itse Nintendo on ollut kiinnostunut Dragon Questeista, joten mikään ei ole mahdotonta. Peukut pystyyn!

UUDEN SUKUPOLVEN ROOLIPELEJÄ AMERIKKAAN

Paljon mukavampia uutisia on kerrottavana siitä, että PlayStationin ja Saturnin neljä lupaavinta roolipeliä julkaistaan USA:ssa tämän vuoden aikana. PlayStation saa Sonyn omat pelit, Arc the Lad ja Beyond the Beyond, englanniksi käännettyinä vielä kevään aikana. Sega-puolella Working Designs on napannut itselleen Sega of American tipauttamat pelit Shining Wisdom ja Ray Earth. Niidenkin pitäisi ilmestyä vuoden alkupuolella.



KIRJOITA TOPILLE: SUPER POWER / RPG, KUSTANNUS OY SEMIC, PL 317, 33101 TAMPERE

Hei Topi,
1. Milloin Dragon Quest VI ja Super Mario RPG ilmestyvät harmaatuojille?
2. Ultralle julkaistaan Final Fantasy VII ja Zelda V, mutta onko niistä suunnitteilla SNES-versioita.
3. Numerossa 12/95 väitit ettei Secret of Mana 2:ta julkaista USA:ssa lainkaan, mutta Nordic Gamesin mainoksessa sen väitetään ilmestyvän. Selitä!
4. Eikö Nintendokirjaston seuraavan osan pitäisi olla Final Fantasy III -peliopas?
P.S. Oasis, Loviisa ja uusi Super Power ovat maailman parhaita! Shigery Miyamoto rules! DS
Cecil

Hei Cecil,
1. Super Mario RPG julkaistaan USA:ssa toukokuussa. Dragon Quest VI:tä ei ilmeisesti milloinkaan käännetä englanniksi.
2. Epäilen, koska kummassakin pelissä käytetään Ultran erikoispiirejä.
3. Pelikauppiaat saavat sanoa mitä haluavat, mutta Squaren viimeisimmän lehdistötiedotteen mukaan peliä ei käännetä englanniksi lähiaikoina.
4. Kyllä, jos vain niitä osia ilmestyisi.
Topi

Moi Topi,
Minä olen vasta-alkaja RPG:n saralla, ja ihmettelen onko jotain sinun mukaasi niin loistavista Squaren peleistä (Final Fantasy III, Secret of Mana, jne.) julkaistu Mega Drivelle? Kiitos hyvästä lehdestä!
Joel S

Hei Joel,
Square on julkaissut tähän mennessä vain Nintendo-pelejä, eikä tilanne ilmaisesti muutu lähiaikoina. Jos haluat pelata Squaren pelejä, joudut ostamaan SNES:n.
Topi

Hei,
1. Milloin Arc the Lad julkaistaan? Onko se hyvä?
2. Tuleeko PlayStationille Breath of Fire -pelejä?
3. Miksi PlayStationille tehdään niin vähän roolipelejä?
4. Omistaako Nintendo todella osan Squaresta? Jos niin ei ole, niin miksei Square tee pelejä Segalle ja Sonylle?
Antti V

Hei Antti,
1. Se ilmestyy Amerikassa keväällä. Eurooppanjulkaisusta ei ole vielä tietoja.
2. Ei lainkaan mahdoton ajatus, Capcom tekee tunnetusti mielellään jatko-osia.
3. Niitä on Japanissa vaikka kuinka paljon, mutta suurin osa niistä on roskaa aivan sanoin kuin SNES:nkin kohdalla.
4. Huhujen mukaan Squarella ja Nintendolla olisi jonkinlainen sopimus, mutta sen enempää ei kukaan tunnu asiasta tietävän. Ilmeisesti Square on tulevaisuudessakin uskollinen Nintendolle.
Topi

Heippa,
1. Onko PlayStationille parempia roolipelejä kuin Saturnille?
2. Onko niin, että hyvät roolipelit (Chrono Trigger, Final Fantasy III ja Phantasy Star IV) julkaistaan vain 16-bittisille.
3. Tuleeko 32X:lle yhtään hyvää roolipeliä?
4. Mikä on kaikkien aikojen kallein roolipeli?
Martti

Hei Martti,
1. Toistaiseksi kummankin koneen roolipelit ovat yhtä hyviä.
2. Toistaiseksi 32-bittiset roolipelit eivät ole yltäneet 16-bittisten tasolla, mutta tilanne korjautuu ajan myötä.
3. En minä ainakaan ole kuullut yhdestäkään.
4. Varmaankin joku surkea Full Motion Video -seikkailu PC:lle. Parhaat pelit ovat harvoin kalleimpia valmistettavia.
Topi

Nintendo Ultra 64

– projektista tuli todellisuutta.

Olimme odottaneet ja ikävöineet ja toivoneet tätä päivää jo yli kaksi vuotta. Perjantaina, 24. marraskuuta Nintendon Ultra 64 vihdoinkin julkistettiin Tokiossa. Kirjeenvaihtajamme John Lagerling oli paikalla Super Powerin toimituksen puolesta.

NU 64-pelit Wave Race 64, Pilotwings 2, Kirby Bowl ja Buggie-Boogie.

Jos olette pelänneet Nintendon peruuttavan koko Ultra-projektin, niin voitte lakata pidättelemästä hengitystänne. Shoshinkai-messuilla esitelty kone ja sen pelit olivat juuri niin hyviä kuin olemme toivoneetkin. Nintendo on jälleen kerran luonut konsolimaailmaan uudet standardit pelituntumalle ja laitteistolle.

KONSOLI

Paikalla oli 61 konetta, ja se tarkoittanee sitä, että kone on valmis massatuotantoon. Koska yhtään valmista peliä sille ei ollut, niin on täysin ymmärrettävää että koneen julkistus siirtyy Japanissa huhtikuun viimeiselle viikolle. Paketti, josta löytyy itse konsolin lisäksi yksi ohjain ja muuntaja, tulee maksamaan 24 900 jeniä, eli noin 249 amerikandollaria. Amerikassa Nintendo 64 ilmestyy kauppoihin 30. syyskuuta ja Euroopassa "loppusyksystä".



OHJAIN

Kohuttu ohjain on kaikkea mitä Nintendo on luvannutkin sen olevan. Kaikkien perinteisten näppäinten (myös etulaidan L ja R) lisäksi ohjaimesta löytyy analoginen peukalojoystick, jota voi käyttää kaikenlaisissa peleissä. Paitsi että se mahdollistaa 64-bittisten pelien kolmiulotteisessa maailmassa liikkumisen, sen analogisuus tekee siitä ratin tapaan tarkan ja herkästi reagoivan. Tikun avulla pelaaja pystyy itse määräämään hahmonsa etenemisnopeuden esimerkiksi urheilu- ja tasoloikkapeleissä. Ohjainta voi pidellä kolmella eri tavalla, riippuen pelin vaatimista napeista. Keskimmäisen kahvan alta löytyy vielä yksi liipaisin, nimeltään Z.

Tekniset tiedot

PÄÄPROSESSORI
MIPS 64bit RISC R4000 (93.75 MHz)
Sisäänrakennettu SP (ääni- ja grafiikkaprosessori)
sekä DP (pikseliprosessori) (62.5 MHz)

MUISTI
Rambus D-RAM 36 MBit
Max. tiedonsiirtonopeus:
4 500 MBit/sekunnissa
RESOLUUTIO
256x224 – 640x480
(flickerfree interlace mode)
GRAFIIKKA
16.8 miljoonan värin paletti
2.1 miljoonaa väriä ruudulla samaan aikaan
Tukee HDTV:tä
Z-buffer, Anti-aliasing
Realtime texture mapping
Tri-linear mipmap interpolation
3D environmental mapping

MUISTIKORTTI

Nintendo ei voinut olla kopioimatta PlayStationin menestykseksi osoittautunutta muistikortti-ideaa. N64:n muistikortti on noin tuplasti Sonyn korttia paksumpi, ja siitä löytyy 256 kilotavun Save RAM. Kortti kytketään kiinni ohjaimeen.

PELIT

Nintendon japaninosaston pääpomo Hiroshi Yamauchi selitti messuilla pidetyssä lehdistötilaisuudessa että 64-bittisille pelien on tarkoitus asettaa rima korkealle jo heti ensimmäisistä julkaisuista lähtien. Korkeaa laatua on tarkoitus vaatia myös lisenssituottajien peleiltä, jotta vältyttäisiin huonolaatuisten pelien koko konsolimaailmalle aiheuttamasta uhasta. Yamauchin mielestä laatu on heikentynyt sitä mukaa kun tarjonta ja kysyntä ovat lisääntyneet. Hänen mielestään pelitalot eivät enää uskalla luoda mitään uutta ja mullistavaa, vaan kopioivat mieluummin vanhoja, moneen kertaan kierrätettyjä ideoita (miksi sitten ensimmäinen N64-peli on Mario? -toim.). "Ei ole mitään mieltä rakentaa uuden sukupolven konsoleita, jos niille on tarjolla vain vanhan sukupolven pelejä. Ultran tehtävä on pelastaa konsolimarkkinat."

Yamauchi puhui myös CD-ROM:ien liian pitkistä latausajoista ja totesi, että toinen syy Nintendon kasettiuskollisuudelle on mahdollisuus myöhemmin rakentaa niihin erikoispiirejä á la DSP, Super FX ja MMC5, jotka ovat olleet monien Nintendon pelien menestyksen takana. Hän kertoi Nintendon


Ensimmäinen kuva Shigeru Miyamoton tulevasta Zelda-seikkailusta.


Super Mario 64:ssä Mario kohtaa arkkivihollisensa Bowserin täysin kolmiulotteisessa maailmassa.

julkaisevan vuoden 1996 aikana myös oman levyasemansa, joka osaa sekä lukea että kirjoittaa. Epävirallisten lähteiden mukaan kyseessä on Zip-aseman tyylinen laite, jota parhaillaan valmistellaan Epsonin laboratorioissa Nintendon laskuun. Valmistuessaan siihen mahtuu paljon enemmän tietoa kuin tavallisiin kasetteihin.

Tässä on pieni lista Nintendo 64:n ensimmäisistä peleistä.

SUPER MARIO 64 (NINTENDO)
Toinen kahdesta pelattavasta pelistä Shoshinkaissa oli Nintendo 64:n lippulaiva, Super Mario 64. Peli perustuu aiemmin tutuiksi tulleisiin hahmoihin ja maisemiin, mutta siihen yhtäläisyydet sitten loppuvatkin. Kaksiulotteisista tasoloikista on siirrytty täysin vapaasti tutkittavaan kolmiulotteiseen maailmaan, jossa kamerakulmaa voi vaihtaa Marion ympäri mielin määrin. Analoginen ohjain tekee mahdolliseksi Marion suunnan ja nopeuden täsmällisen määräämisen, ja kuten sanottu, raiteilla kulkeminen on vaihtunut mielen mukaan seikkailemiseen. Puolivalmiista demosta löytyi viisi kenttää, ja kaikkien sieniä inhoavien riemuksi Mario on lopettanut tattien ahmimisen, nyt hän on suuri kaikilla 30 kentällä. Koon vaihtelut on korvattu voimamittarilla, jonka lukema vähenee jokaisesta mokailusta. Viiksekäs italiaano on oppinut myös uusia taitoja, kuten puissa kiipeilemisen ja kallionkielekkeillä ja lintujen jaloissa roikkumisen. Voimme myös ilolla raportoida, että pömppömaha ja muut tutut piirteet ovat edelleen tallella.

KIRBY BOWL (NINTENDO/HAL)
Messujen toinen pelikelpoinen peli oli HAL-yhtiön 20% valmis Kirby Bowl. Se on sekoitus Kirby's Dream Coursea ja Marble Madnessiä. Lopullisessa versiossa tulee olemaan nelinpelimahdollisuus.

SUPER MARIO KART (NINTENDO)
Klassinen Mario Kart on kaasuttanut kolmanteen ulottuvuuteen (ilman Mode seiskaa). Tästä polygoniraaseristakin löytyy nelinpelimahdollisuus. Super Mario Kart julkaistaan Japanissa heinäkuussa.

PILOTWINGS 2 (NINTENDO/PARADIGM SIMULATION)
Shigery Miyamoto on työskennellyt viimeisen vuoden ajan amerikkalaisen Paradigmin kanssa klassisen Pilotwingsin jatko-osan parissa. Tämäkin peli on siirtynyt Mode 7:stä aitoon 3D:hen.

STAR FOX X (NINTENDO/ARGONAUT)
Komealta näyttävä, uusi Star Fox on Nintendon ja Super FX -piirin luojien Argonautin yhteistyötä. Peli ei ollut lähelläkään valmista, joten SNES:n Star Fox saattaisi vielä ilmestyä...

WAVE RACE 64 (NINTENDO)
Jälleen jatko-osa, tällä kertaa vähemmän tunnetulle Game Boy -pelille. Wave Racer 64 on F-Zeron ja Wipeoutin tyylinen peli, tosin vetisemmillä radoilla.

BUGGIE BOOGIE (NINTENDO)
Ensimmäinen täysin uusi peli. Toimintapeli, jonka nelipyöräisen ajoneuvon saa itse kasata polygoneista.

GOLDENEYE 007 (NINTENDO/RARE)
Tämän piti olla ACM-tekniikalla tuotettu SNES-peli, mutta yllättäen se löytyykin N64:n ensimmäisten pelien joukosta. Muuten kuin Doom, mutta enemmän seikkailupainotteinen.

STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE (LUCASARTS)
Listan ainoa peli, jossa Nintendo ei ole mukana. Tämän hetken ehkä odotetuin peli. LucasArts ei saa peliä valmiiksi N64:n julkaisuun mennessä, mutta laskelmien mukaan Imperiumin varjot lankeavat sopivasti kesähelteisiin.

CREATOR (NINTENDO/ANGEL STUDIOS)
Eräänlainen dinosaurussimulaattori, jonka rakennuspalikoita ovat dinosaurukset ja muut kivikautiset mönkiäiset.

BLASTDOZER (NINTENDO/RARE)
Kolmiulotteinen toimintapeli Nintendon tunnetulta englantilaiselta kumppanilta, Rarelta.

BODY HARVEST (NINTENDO/DMA)
DMA on alkuperäisen Lemmingsin ohjelmoinut tiimi. Heidän ensimmäisessä N64-pelissään ohjataan rekkoja, helikoptereita ja muita ajoneuvoja ja yritetään pelastaa maailma ilkeiltä avaruusolioilta.

THE LEGEND OF ZELDA V (NINTENDO)
Viimeisimpänä vaan ei vähäisimpänä esiteltiin varhainen demo viidennestä Zelda-seikkailusta, joka on Nintendon tulevan levyaseman ensimmäinen peli. Valitettavasti joudumme odottelemaan sitä aina vuoteen 1997 asti.

Ensimmäiset pelit tulevat olemaan kooltaan 64:stä 96:een megabittiin, ja niiden hinnaksi tulee 9800 jeniä, mikä on saman verran kuin Yoshi's Islandin hinta Japanissa (Suomessa noin 500,-). Listassa nimettyjen pelien lisäksi Nintendolla ja lisenssituottajilla on tekeillä vielä viisitoista peliä. Niiden joukosta löytyvät aiemmin julkistettu Cruisin' USA, Killer Instinct 2, Ultra Doom ja Robotech sekä uusi versio Electronic Artsin FIFA Soccer -jalkapallopelistä. DD64-aseman ilmestyttyä voi odotella Zeldan lisäksi myös Final Fantasy VII ja Dragon Quest VII -roolipelejä.
On vaikea olla muuta kuin vaikuttunut Nintendon taidoista ja innovaatioista. Kyseessä on todellakin uuden sukupolven Nintendo-systeemi. Tulevaisuus kuuluu uusille ideoille eikä kopioille.





Ghost in the Shell

Englantilainen Manga Entertainment on yhdessä japanilaisten Bandai Visuals ja Kodansha -yhtiöiden kanssa satsannut liki 20 miljoonaa markkaa Masamune Shirown Ghost in the Shell -mangan saattamiseen animeksi. Kyseessä on suurin länsimaisen yhtiön milloinkaan animeen sijoittama rahasumma, ja ensimmäistä kertaa Euroopassa manga saapuu valkokankaalle. Martti-san on lukenut sarjakuvan, nähnyt filmin ja kokenut hypen.

Siirrymme suoraan 2000-luvulle ja kohtaamme tulevaisuuden, joka on kokenut yhteensä neljä maailmansotaa, ja jossa informaatio on ihmiselämää tärkeämpää. Täällä tavalliset ihmiset elävät kyberneettisten organismien kanssa. Kyberneettiset organismit ovat puoliksi ihmisiä ja puoliksi koneita. Ne voivat kytkeytyä valtavaan elektroniseen tietoväylään, jonka lonkerot yltävät maailman joka kolkkaan. Uudesta struktuurista huolimatta valtioita ja etnisiä ryhmittymiä on vielä olemassa, ja niitä hallitsevat giganttisten yhtiöiden väliset liittoumat. Yhtiöliittoutumat ovat uhka toisilleen, ja ne käyvätkin kaikessa hiljaisuudessa sotaa toisiaan vastaan käyttäen apunaan terroristijärjestöjä ja viimeisintä teknologiaa.

Tähän kuvioon astuu kyberneettinen organismi Motoko Kusanagi, joka palvelee Sektion 9:n turvallisuuspoliisissa. Hänen yksikkönsä on erikoistunut kehittyneiden terroristiryhmittymien dataverkossa metsästämiseen. Melkein koko Sektion 9 kuuluu MegaTechille, yhtiölle joka on erikoistunut sotilaallisiin organismeihin ja tekoälyyn.

Kaksi Sektion 9:n parasta agenttia, Kusanagi ja Bateau, kohtaavat erikoisen digitaalisen rikollisohjelman nimeltä Puppet Master. Virallisesti sitä ei ole olemassakaan, mutta joidenkin lähteiden mukaan se on saanut alkunsa ulkoministeriössä, joka on käyttänyt sitä sabotaasiin ja vakoiluun. Nyt Puppet Master on karannut kyberavaruudesta, ja julistanut omaavansa tietoisuuden. Kukaan ei ole sen jälkeen onnistunut paikallistamaan sitä. Ulkoministeriö haluaa luomuksensa takaisin, mutta siellä myös epäillään, että Puppet Master hautoo kostoa, koska sen olemassaolo on jyrkästi kielletty. Kusanagi ja Bateau saavat tehtäväkseen Puppet Masterin pysäyttämisen. Samaan aikaan heidän täytyy pitää muut osastot tutkimuksen ulkopuolella, koska ne saattaisivat käyttää väärin ohjelman tietoja ja taitoja.

AKIRAA SUUREMPI

Manga Entertainmentin mielestä Ghost in the Shell on tärkein anime sitten Akiran. Yhtiö onkin sijoittanut huomattavan summan rahaa pelkkään mainontaan. Mainoksia tulee näkymään sellaisissa pelilehdissä kuin Ultimate Future Games, Edge ja Wired. Ainakin briteissä suunnitelmissa on myös televisiomainoksia ja päivälehtiin suunnattu mainoskampanja. Manga Entertainment on kiinnostunut myös Internetistä, joten kuvia täynnä olevia kotisivuja ja omia uutisryhmiä tehdään täyttä häkää. Ghost in the Shellin soundtrack ilmestyy CD:llä lähiaikoina ja huhujen mukaan elokuvasta napattuja pätkiä käyttävä musiikkivideokin alkaisi pyöriä MTV:ssä piakkoin. Tulossa on myös julisteita, keräilykortteja, T-paitoja sekä elokuvasta kertova multimedia-CD-ROM. CD-ROM -levyltä löytyy huhujen mukaan virustentappo-ohjelma nimeltä Ghost.

"Ghost in the Shell on juuri sellainen elokuva, jonka James Cameron tekisi jos työskentelisi Disneylle."

Ja mainoskampanja näyttää onnistuvan. Kahden suuren lehdistönäytöksen avulla elokuva on kerännyt kiitosta sellaisiltakin lehdiltä, jotka eivät ikinä ole olleet missään tekemisissä mangan tai animen kanssa. Amerikkalaisen Empire-elokuvalehden toimittajan mukaan "Ghost in the Shell on juuri sellainen elokuva, jonka James Cameron tekisi jos työskentelisi Disneylle." Tuosta lausahduksesta on tullut eräänlainen filmin epävirallinen slogan, joka on saanut jopa Hollywoodinkin kiinnostumaan tapauksesta. ▶

[1] Kusanagi käyttää infra-visiiriään.
[2] Täysi vauhti päällä alusta asti.
[3] Bateau on kovis, eikä anna milloinkaan periksi.
[4] Bandain ateljeessa luotua animoitua toimintaa.



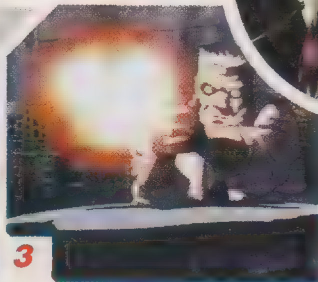







1


2


3

4

1



2



JAPANIN PARHAAT

Kun tuotannosta vastaa kolme sellaista yhtiötä kuin Manga Entertainment, Bandai Visuals ja Kodansha, niin voi lopputulokselta voi odottaa korkeaa laatua. Useimmat Ghost in the Shellin tekemisessä mukana olleet nimet löytyvät myös Akiran takaa. Monet heistä olivat mukana myös palkitussa Mobile Police Patlabor – The Movie -animessa.

Useimmat Ghost in the Shellin tekemisessä mukana olleet nimet löytyvät myös Akiran takaa.

Ohaajan pallilla istuu mies nimeltä Mamuro Oshii, jonka aiempaan tuotantoon kuuluvat kummatkin Patlabor-filmit sekä Angels Egg ja Urusei Yatsura – Beautiful Dreamer. Hän on tällä hetkellä yksi Japanin arvostetuimpia anime-ohjaajia.

Kenji Kawai on japanilaisissa anime-musiikkiympyröissä enemmän tai vähemmän legenda. Hänen musiikkiaan kuullaan filmeissä Patlabor, Devilman, Vampire Princess Miyu, Ranma 1/2, Mermaid Forest, Maison Ikkoku ja Irresponsible Captian Tylor.

Tunnetuin nimi on varmasti Shoji Kawamori, joka on ollut mukana sellaisissa animeissa kuten Macross – Do You Remember Love, macross Plus, Macross 7, Moldiver ja Dangaioh. Ghost in the Shelliin hän on suunnitellut kaikki mekaaniset esineet, ja filmin aikana hänen mielikuvituksensa pääsee hyvin oikeuksiinsa.

TIETOKONEANIMAATIOITA

Ghost in the Shellissä on pyritty luomaan erikoistehosteita tietokoneanimaation avulla. Perinteisen animaatiotekniikan yhdistäminen tietokoneanimaatioon on vaikea tehtävä, joka vaatii osaavia tekijöitä. Mutta kuten sanottu, tekijöistä löytyvät Japanin parhaat nimet, ja kun Mamuro Oshii on vielä puristanut heistä irti kaiken mahdollisen, niin lopputulos on upea.

[1] Kusanagi ja tulevaisuuden metropoli.
[2] Japanilainen Ghost in the Shell -juliste.
[3] Kusanagin kollega Sektion 9:n tutkittavana.
[4] Kusanagi sukeltaa Newportin likaisiin vesiin.
[5] Bateau ja Kusanagi.
[6] Bateau ampuu Puppet Masterin kätyreitä.

3



4

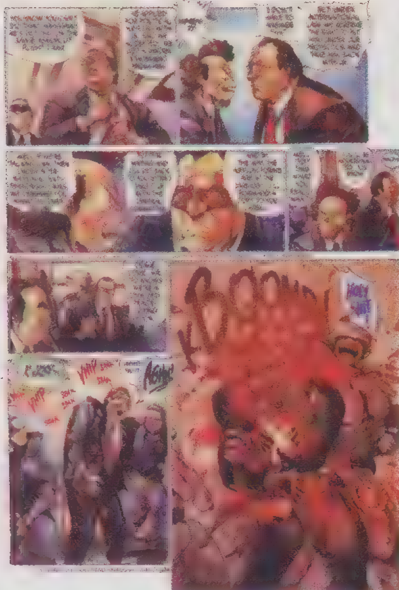


5



6





Amerikkalainen kustannusyhtiö Dark Horse on julkaissut jo kauan manga-sarjakuvaa. Ghost in the Shell on heidän uusin julkaisunsa.

Majuri Kusanagin SUPER SPARTAN -taistelurobotti.

ALKUPERÄINEN SARJAKUVA

Vuonna 2029 maailma on ylikansoitettu helvetti, jossa informaatio on ihmiselämää arvokkaampaa. Tietokoneet ja kyborgit ovat niin monimutkaisia, että vain muutamat ihmiset tietävät kuinka ne toimivat. Tästä digitaalisesta helvetistä löydämme Shell Unitin (filmissä nimellä Sektion), joka on riippumaton antiterroristiorganisaatio, jonka tehtävänä on pitää informaatio pois vääristä käsistä. Shell Unitilla on vapaat kädet päättää elämästä ja kuolemasta, joten käytännössä se on eräänlainen salainen kuolemanpartio. Tarinan alusta huolimatta Masamune Shirown (Appleseed, Dominion, Black Magic) manga Ghost in the Shell eroaa melko lailla animoidusta versiosta. Shirown hahmojen henkilökohtaisia ominaisuuksia on poistettu ja muutettu animessa, ja jopa itse tarinaa on muutettu paremmin animaatioon sopivaksi. Japanilaisesta kulttuurista on viime vuosina kiinnostuttu yhä enemmän, joten tämä anime tulee suurine mainoskampanjoineen juuri oikeaan saumaan. Ehkäpä lännen elokuvafriikit vihdoinkin ottavat animen omakseen. ■

Japanilaisesta kulttuurista on viime vuosina kiinnostuttu yhä enemmän, joten tämä anime tulee suurine mainoskampanjoineen juuri oikeaan saumaan.

Lisää infoa Ghost in the Shell -animesta WWW-osoitteessa: http://www.mangavid.co.uk/mangavid/

Mickey Mania

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Sony
Luonne: Tasoloikka



Jos PlayStationin pelivalikoimasta jotain puuttuu, niin perinteisiä kaksiulotteisia tasoloikkia. Raymankin on Nintendon Marioon ja Segan Soniciin verrattuna kevyttä kamaa. Ehkä juuri sen takia Sony ja Psygnosis ovat lyöneet viisaat päänsä yhteen ja tehneet uuden version Mickey Maniasta, joka on yksi parhaita Disney-pelejä, joita on milloinkaan SNES:lle ja Megalle ilmestynyt. Mitään maailmoja mullistavia uutuuksia uudessa versiossa ei ole, mutta jos peli kerran on hyvä, niin miksi sitä pitäisi mennä muuttamaan? Peli julkaistaan Euroopassa myöhemmin tänä keväänä.





Toshinden Remix

Pelikone: Saturn
Julkaisija: Takara
Luonne: Beat 'em up



Rehellisesti sanoen Toshinden ei milloinkaan ylettänyt Tekkenin tai Virtua Fighterin tasolle. Peli oli erittäin komean näköinen ja täynnä vaikuttavia erikoishyökkäyksiä, mutta siitä ei löytynyt Namcon ja Segan vastineidensa pelattavuutta. Kaikesta huolimatta Takara on tehnyt pelistään Saturn-version, joka Japanissa kulkee nimellä Toh Shin Den S, mutta joka lännessä saa nimekseen Toshinden Remix. Lopputulos on PlayStation-originaalista parannettu painos. Mukana on täysin uudet renderoidut alkukuvat ja uusi piilotettu hahmo. Lisää aiheesta seuraavassa numerossa, josta löytyy kokonainen arvostelu.





Cronicles of the Sword

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Psygnosis
Luonne: Seikkailu

Discworldin menestys PC:llä ja PlayStationilla on innoittanut Psygnosiksen tekemään uutta osoita-ja-klikkaa -seikkailua. Chronicles of the Sword muistuttaa paikoitellen Discworldiä, mutta täysin erilaisten grafiikkojensa ansiosta se on aivan oma pelinsä. Pelin julkaisuun on vielä reilusti aikaa mutta se joka jaksaa odottaa...



NBA - In the Zone

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: Konami
Luonne: Urheilu

International Superstar Soccer nosti Konamin arvoon arvaamattomaan urheilupelihullujen silmissä, ja yhtiö ottaakin maineestaan kaiken hyödyn irti. Kyseisen huippupelin jatko-osa on jo julkaistu, samoin vastaava peli PlayStationille. Mega Drivekin saa piakkoin oman ISS:nsä. Nyt Konami on lähtenyt mukaan koripallopeleihin SNES:n NBA Give 'n Go ja PlayStationin NBA in the Zone -nimikkeillä. Viimeksi Konamilta on ilmestynyt korispeli 80-luvulla. Näyttää siltä, että Konamin peli julkaistaan samaan aikaan kuin Sonyn oma koripallosimulaattori Total NBA, joten keväällä pääsemme näkemään mielenkiintoisen kilpailuasetelman.



Toy Story

Pelikone: Mega Drive/SNES
Julkaisija: Disney
Luonne: Tasoloikka

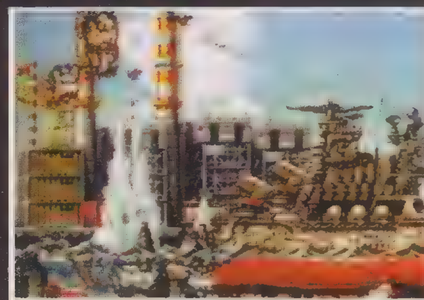
Konsolimaailmassa on tapahtunut paljon sen jälkeen kun 16-bittiset tulivat markkinoille 90-luvun alussa, varsinkin visuaalisesti. Raren Donkey Kong Country aloitti uuden graafisen trendin, johon kuuluu Silicon Graphicsin supertietokoneilla renderoidut hahmot. Disneyn Toy Story, joka perustuu samannimiseen tulevaan elokuvaan, on jälleen yksi 16-bittinen peli, joka voi helposti hämätä pelaajan luulemaan pelaavansa 32-bittisellä koneella. Sisällöllisesti Toy Story ei ilmeisesti pääse grafiikkansa tasolle. Kyseessä on tasoloikka, jonka hahmot on napattu elokuvasta. Lisää aiheesta myöhemmin tänä keväänä.



Kuvat ovat Mega Drive -versiosta

In the Hunt

Pelikone: PlayStation
Julkaisija: THQ
Luonne: Shoot 'em up

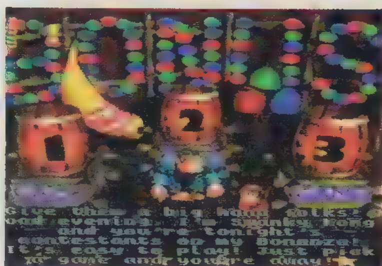


Nimi THQ yhdistetään helposti pelikelvottomiin tuotoksiin, mutta tätä nimikettä he eivät ole itse tuottaneet. In the Hunt on Iremin kolikkopeli, joka muistuttaa paljon kuuluisaa R-Typeä. Suurin ero on siinä, että tällä kertaa ohjataan sukellusvenettä avaruusaluksen sijaan ja toiminta sijoittuu loogisesti veden alle eikä avaruuteen. Pelistä löytyy kaikki shoot 'em upiin kuuluvat asiat, ja ne on toteutettu huolellisesti ja harkitusti. In the Hunt julkaistaan Englannissa maaliskuun alussa, ja tänne sitä voi odotella kuukautta myöhemmin.

KÄRKILISTAT

SNES

1. **Yoshi's Island**



2. **Diddy Kong's Quest**
3. **Chrono Trigger**
4. Mortal Kombat 3
5. Tintin i Tibet
6. Final Fantasy III
7. NHL '96
8. Zelda - A Link to the Past
9. FIFA '96
10. Killer Instinct

MEGA DRIVE

1. **Elitserien '96**
2. **Donald Duck - Maui Mallard**



3. **Phantasy Star IV**
4. FIFA '96
5. Story of Thor
6. Vectorman
7. NHL '96
8. NBA Live '96
9. Sonic & Knuckles
10. Comix Zone

PLAYSTATION

1. **Tekken**



2. **Doom**
3. **Loaded**
4. Wipeout
5. Mortal Kombat 3
6. Extreme Games
7. Ridge Racer
8. Destruction Derby
9. Toshinden
10. Rayman

GAME BOY

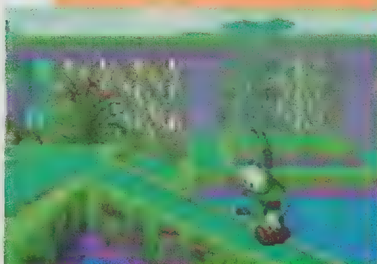
1. **Zelda - Link's Awakening**
2. **Donkey Kong Land**
3. **Tetris**
4. Donkey Kong
5. Mario's Picross



6. Street Fighter II
7. Killer Instinct
8. Warioland
9. Super Mario Land
10. Galaga/Galaxian

SATURN

1. **Virtua Fighter Remix**



2. **Bug**
3. **Virtua Cop**
4. Daytona USA
5. Virtua Fighter
6. Panzer Dragoon
7. Theme Park
8. NHL All-Star Hockey
9. Myst
10. Rayman

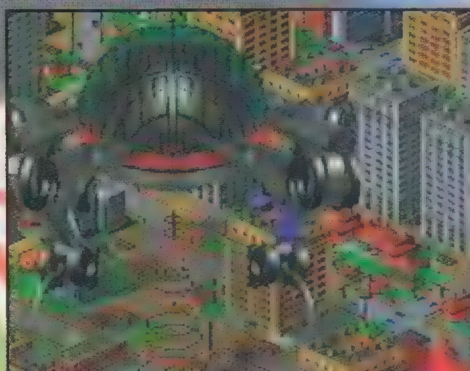
Toivomuslista

1. **Super Mario 64** **NU 64**
2. **Super Mario RPG** **SNES**
3. **Legend of Zelda V** **NU 64**
4. Tekken 2 PS
5. Super Mario Kart R NU 64
6. Dark Saviour Saturn
7. Castlevania Bloodlines PS
8. Shadows of the Empire NU64
9. Legend of Thor Saturn
10. Toshinden 2 PS

PELIARVOSTELUT








TOPI
Ikä: 21
Harrastukset: Musiikki
Pitää: RPG, seikkailu
Vihaa: Full Motion Video
Tämänhetkinen suosikki: Sega Rally

MARTTI-SAN
Ikä: 20
Harrastukset: Manga, vinyylilevyt
Pitää: RPG, shoot 'em up
Vihaa: Full Motion Video
Tamanhetkinen suosikki: Sega Rally

JOONAS
Ikä: Keski-ikä
Harrastukset: Ruoka, olut, rock
Pitää: Väkivalta- ja palikkapelit
Vihaa: Tasoloikkia, joiden pääosassa lisensoitu piirroshahmo
Tämänhetkinen suosikki: Virtua Fighter 2

LOVIISA
Ikä: 18
Harrastukset: Musiikki ja muoti
Pitää: Ongelmapelit
Vihaa: Shoot 'em upit
Tämänhetkinen suosikkipeli: Zoop

JOHN
Ikä: 29
Harrastukset: Lyijynraskas musiikki ja kauhufilmit
Pitää: Beat 'em up
Vihaa: Huonot lentosimulaattorit
Tämänhetkinen suosikki: Street Fighter Alpha

NIKO
Ikä: On nähnyt dinosaurukset
Harrastaa: Sarjakuvia ja beat 'em upia elävässä elämässä
Pitää: Urheilupelit ja beat 'em up
Vihaa: Komeita mutta tylsiä pelejä
Tämänhetkinen suosikki: Total NBA

TOMMI
Ikä: Vanha dementikko ei muista
Harrastaa: C++, WWW ja AIV
Pitää: Avaruuspeleistä ja pullasta
Vihaa: Raiteilla kulkevia tasoloikkia
Tämänhetkinen suosikki: Sega Rally

ARVOSANAT

Oikeudenmukaisten pisteiden antaminen pelille on vaikeaa. Numerot riippuvat aina enemmän tai vähemmän arvostelijoiden henkilökohtaisista mieltymyksistä. Esimerkiksi Topi ja Martti-san pitävät enemmän japanilaisista seikkailupeleistä kuin amerikkalaisista splattereista, Joonas ja Niko taas mieluiten ampuvat ensin ja kysyvät vasta myöhemmin. Arvostelijoiden erilaisten mieltymysten takia annamme aina kahden toimittajan kertoa mielipiteensä samasta pelistä.

Numeroita viilatessa tärkeimpiä mittapuita ovat muut saman lajin ajankohtaiset edustajat. Pari vuotta vanhojen pelien vertaaminen uutuuksiin ei ole kovin mielekästä, koska grafiikan, äänten ja tuntuman taso kasvaa peli peliltä. Uuden sukupolven koneille tehtyjä pelejä on muutenkin hiukan vaikea verrata NES:n tai Master Systemin peleihin.

Viimeinen suuri kysymysmerkki on sitten arvosanasysteemi. Koska 95% (tässä 95% todellakin tarkoittaa 95%) maailman TV-pelilehdistä on käyttämämme systeemin testannut ja hyväksi havainnut, emme mekään ole keksineet yhtään hyvää syytä lähteä sitä muuttamaan. Alla on pieni sanallinen selitys noiden mystisten lukujen tarkoituksesta.

100	Huippujen huippu. Tällaista peliä emme ole vielä nähneetkään.
99 - 95	Erittäin hyvä. Mario ja Zelda kuuluvat tähän luokkaan.
94 - 90	Huipputulos. Ehdottomasti ostamisen arvoinen peli.
89 - 80	Reilusti yli keskitason. Pelityypin faneille ehdoton ostos.
79 - 70	Keskitasoa. Kannattaa testata ennen ostamista.
69 - 60	Tyydyttävä. Tyytyväisyystakuita ei myönnetä.
59 - 50	Aika vaatimatonta. Ei yleensä jaksa innostaa.
49 - 30	Tällaisia pukki tuo tuhmille lapsille. Kierrä kaukaa.
29 - 10	Jos saat tällaisen jostain, soita ihmisoikeuskomissiolle.
9 - 1	Vakavan aivovaurion vaara! Käsittele vain asbestihansikkain!

Jos jokin peli julkaistaan useammille koneille, mutta sen kaikki versiot ovat samanlaisia, niin siitä mainitaan kohdassa "Muuta".

LUONNE	**Kilpa-ajo**
JULKAISIJA	**Sega**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Nyt!**
PELAAJIA	**1 - 2**
PELIMUISTI	**Muisti**
KOKO	**CD**
MUUTA	

Segan suosituista kolikkopeleistä käännösvuoroon on tullut Sega Rally. Kilpailu on kuitenkin kovenemassa, lähtöruudukossa revittelee jo Ridge Racer Revolution. Kumpi voittaa, sitä tutkimme neljän seuraavan sivun ajan.





Useimmat kolikkopelaajat ovat sitä mieltä, että Sega Rally ei oikein vastannut odotuksia. Daytona onkin paljon vetävämpi, koska siinä on paljon vastustajia, kovia kenttiä ja vieläkin kovempia taisteluita. Saturn-versioissa puntit ovat kääntyneet. Sega Rally pesee Daytonan lähes joka kohdassa. Ennen kaikkea koodaus on Sega Rallyssa paljon paremmin hoidettu, mikä näkyy paremmassa grafiikassa, nopeammassa vierityksessä ja siinä, että polygonien vilkkumisilmiötä ei juuri näe. Kun mukaan on saatu ympättyä vielä tonneittain ralliautoilun tunnelmaa, niin voidaan puhua voittajapelistä. Kolikkopelin tapaan Saturn-versiossakin AM3-tiimi on tehnyt kaikkensa saadakseen ralliautolla ajamisen tunnelman välitetyksi pelaajalle. He ovat onnistuneet hienosti. Rapa lentää, autot kulkevat kylki edellä ja ilmalennot ovat realistisia. Ajotyyliäänkin joutuu sovittamaan tien pinnan mukaan; asvaltilla ei kannata yrittää samanlaista sladia kuin hiekkateillä.
Suurin AM3-tiimin tekemä muutos on jaetulla ruudulla pelattava kaksinpeli, joka toimii upeasti. Rankoista kaksinpeleistä riittää juttua pitkään. Myös kaksinpeleissä realismiin on kiinnitetty huomiota. Ohittaminen ei ole samantasoisilla autoilla mikään helppo juttu, ilman harkittua taktiikkaa päätyy helposti ojan puolelle. Säännöllisesti otettujen väliaikojen avulla pysyy perillä siitä, kuinka kaukana vastustaja on. Toimitus kellottaa muuten aavikkoradalla keskimäärin 54 sekunnin aikoja – siitä vain parantamaan.

Rankoista kaksinpeleistä riittää juttua pitkään

AUTOKOULU

Saturn-versiossa on paljon erilaisia vaihtoehtoja ja valikkoja. Tässä niistä tärkeimmät:

RADAT

Edessä odottaa kolme kovaa rataa: Desert, Forest ja Mountain. Määrä voi tuntua vähäiseltä, mutta yhteen laskettuna niissä riittää tekemistä kovemmallekin rallifanille. Kaikkea löytyy erämaan hiekasta ja mutateistä kiemurteleviin metsäteihin ja kapeisiin kylänraitteihin. Mestaruuden voittajalle on tarjolla vielä yksi bonus-rata. Sekään ei ole mikään helppo pala, sen voimme luvata.

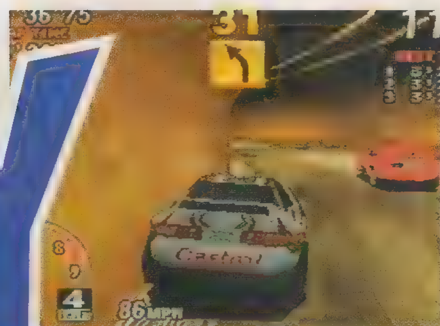
AUTOT

Käytössä on kaksi huippuunsa viritettyä kärryä: Toyota Camry (tässäkin tapauksessa luultavasti sääntöjen vastainen) ja pieni mutta pippurinen Lancia Delta. On lähinnä makuasia, kumman niistä valitsee. Perusvalikossa valitaan myös automaattivaihteiden ja tavallisten vaihteiden välillä. Jos välttämättä haluaa leikkiä mekaanikkoa, niin valitseman pääsee auton asetuksia renkaista ja jousista aina turboruuviin asti.
Pelistä löytyy myös kätketty makupala, Lancia Stratos, jonka saa käyttöönsä jos voittaa kaiken mahdollisen bonuskenttää myöten.

KILPAILUT

Perusidea tulee kolikkopelistä: voita kaikki radat ja korjaa mestaruuspokaali (ja salainen Lancia) kotiin. Jos haluaa harjoitella, niin sitä varten on olemassa Time Trial. Myös omaa haamukuvaansa vastaan voi kisata (erinomainen keksintö, jonka näimme ensimmäistä kertaa Super Mario Kartissa). Kaveria vastaan ajaminen on pelin huippuhetkiä. Toki polygoneja on sen eteen täytynyt uhrata, mutta siitä huolimatta emme ole milloinkaan nähneet yhtä hyvin toteutettua jaettua ruutua.

RALLY



Yläkuvan auto on opettava esimerkki siitä, miten Sega Rallyn kurveja ei pidä ajaa.



Desert on pelin ensimmäinen ja helpoin kenttä. Täällä kannattaa kerätä sekunteja ennen tulevia vaikeuksia.





Sora näyttää hieman neliskanttiselta, mutta muutoin Sega Rallyn grafiikka on selkeää ja erittäin hyvin tehtyä.





Bonuskenttää ei ole helppoa saavuttaa, mutta kun sinne asti on päässyt, niin palkintopalli alkaa jo häämöttää.

Segan mestarikäännös

Kaikista Saturnille ilmestyneistä peleistä Sega Rally on varmasti kaikkein odotetuin. Firman pikkujouluistakin karkasimme takavasemmalle suoraan lähimpään kolikkopelihalliin taskut täynnä kympin kolikoita. Syötimme kolikot nelinpelattavalle Sega Rally -patterille, ja meillä oli taatusti hauskempaa kuin muilla lafkan toimittajilla. Saturn on siis ymmärrettävästi ollut kovassa käytössä Rallyn Saturn-version ilmestyttyä. Tämä peli hakkaa kaikki muut autopelit ajettavuudessa ja vauhdintunnussa. Ohjaus on täydellinen, jopa ilman rattia tuntuma autoon on uskomaton. Eniten rallin tuntua tulee tietenkin siinä, kun pelaa kaveria vastaan jaetulla ruudulla. Radat on kuin suunniteltu tasavertaiseen kilpailuun, ja harvoin tuntee niin aitoa vahingoniloa kuin kiilatessaan kaverin suoraan vastaantulevaan kiviseinään tai johonkin muuhun mukavaan. Ainoa mikä Sega Rallysta puuttuu on se tunne, kun ajetaan todella nopeasti. Toisaalta harvemminpa rallissa kahtasataa päästellään...

Sega Rally tällä hetkellä kaikkien konsoleiden paras autopeli, mitä rahalla saa!

Joonas 94

Parempi kuin Daytona

Syy siihen, miksi pidän Segan autopeleistä niin paljon on se, että ne ovat niin erilaisia. Daytona ja Sega Rally ovat eri tiimien tekemiä (AM2 ja AM3), mutta siitä huolimatta minua ihmetyttää miten kaksi samaan ideaan perustuvaa samalta valmistajalta lähtöisin olevaa peliä voivat olla niin erilaisia. Kun Daytonassa mennään tuhatta ja sataa kumit kurveissa ulvoen ja vastustajia tönien, niin Sega Rallyssä harkinta ja kurvien ottamisen tarkka suunnittelu ovat ne eväät, joilla pärjätään. Sega Rally on täydellinen peli yksin pelatessa, Daytonasta saa parhaat puolet irti vasta kaksinpelissä. Ainakin kolikkoversioissa. Saturnin Sega Rally muistuttaa esikuvaansa joka suhteessa. Käännös on virheettömästi suoritettu ja peli on säilyttänyt hauskuutensa. Daytonaan kaipasin rattia, mutta Rallyssä pärjää ilmankin. Ainoa valitus tulee ratojen vähyydestä. Kaikki radat pääsee näkemään päivässä parissa, eikä sen jälkeen ajaminen innosta enää samalla tavalla. Ei ainakaan yksin.

Topi 92

GRAFIIKKA 90
Täydellinen vieritys, siistit taustat ja minimaaliset vilkkumiset.

TUNTUMA 94
Ylivoimainen ohjaus. Ralliauton ajamisen tunne on sitä luokkaa, että kurveissa suorastaan tuntee, kuinka sora lentää.

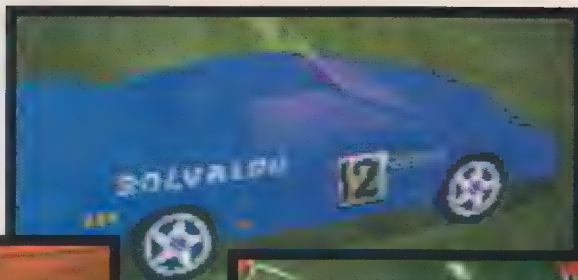
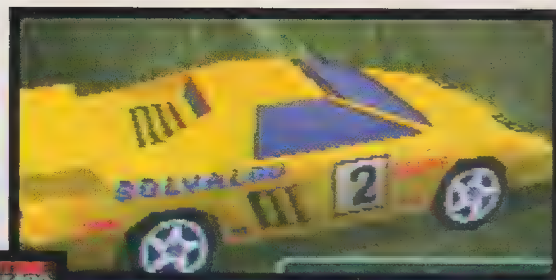
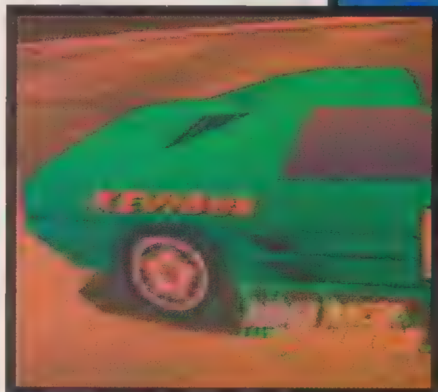
ÄÄNET 82
Äänitehosteet ovat hyviä, mutta kartanlukijan nuoteista ei aina saa selvää.

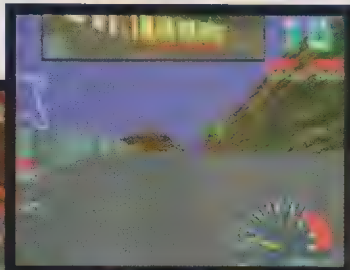
HAASTE 91
Ei kovin vaikea, mutta viihdyttävyystekijä lupaa pelille pitkää ikää.

YHTEENSÄ
Markkinoiden tämän hetken paras autopeli.

93

LUONNE	**Kilpa-ajo**
JULKAISIJA	**Namco**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Keväällä**
PELAAJIA	**1 – 2**
PELIMUISTI	**Muistikortti**
KOKO	**CD**
MUUTA	**Linkitettävissä**

Ensimmäiset toisen aallon pelit ovat ilmestyneet PlayStationille. Suosikkipelien päivitykset ovat edeltäjiään parempia. Vai?

Ridge Revol

Ei, kyseessä ei ole mikään uusi peli, vaan vanhan Ridge Racerin päivitys. Tai jatko-osa – riippuu siitä keneltä kysytään. Uutuudesta on joka tapauksessa kysymys. Grafiikka on päivitetty, mutta vain osittain. Ratojen reunoja värittävät kyltit ja muutamat muut yksityiskohdat on vaihdettu. Mukana on uusia kenttiä, mutta vanhat tuntuvat turhankin tutuilta. Autot ovat uusia, vaikkakaan eivät kaikki. Ja niin edelleen...

Vauhtia riittää ja neulansilmät ovat tiukempia kuin koskaan aiemmin.

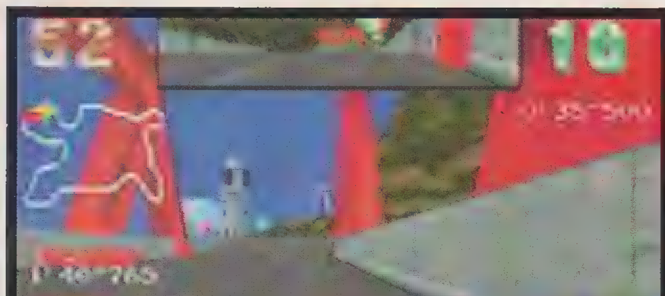
Joka tapauksessa paljon uusia herkkuja on otettu mukaan, kuten esimerkiksi taustapeili. Vauhdintuntu on entistä parempi ja radat haastavampia. Jos alkuperäisessä pelissä ei jarrunappulaa juurikaan tarvinnut hamuilla, niin tällä kertaa sen suvereeni hallinta on menestymisen perusedellytyksiä. Vauhtia riittää ja neulansilmät ovat tiukempia kuin koskaan aiemmin. Tärkeä myynninedistämisargumentti on linkkikaapeli, jonka avulla pääsee ajamaan elävää vastustajaa vastaan. Jos nimittäin omistaa kaksi PlayStationia, kaksi peli-CD:tä ja kaksi televisiota.

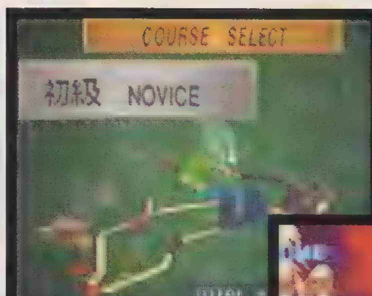
Ridge Racerin tapaan jatko-osassakin vaihtoehtoina ovat Race ja Time Trial. Niiden lisäksi löytyy Free Run, mikä tarkoittaa sitä, että radalla ei ole toisia autoja. Free Run tekee ratojen opettelun paljon helpommaksi – ja harjoittelua tarvitaan. Käytettävissä on neljä erilaista rassia (enemmänkin valinnanvaraa löytyy niille, jotka selviävät latauksen aikana pyörivästä pikkupelistä). Ratoja on kolme erilaista, ja niistä jokainen sijoittuu eri vaikeusasteelle. Alkuperäisen pelin tapaan RRR:ssäkin samat radat ajetaan myöhemmin takaperin, mutta Novice- ja Expert -tasojen välinen ero on niin suuri, että takaperin ajetut kentät tuntuvat täysin uusilta. Vanha U-käännoskikkakin toimii: kun kääntyy heti lähtöviivan jälkeen toiseen suuntaan ja ajaa seinästä läpi, niin pääsee ajamaan kaikki radat peilikuvina.

PARAS, MUTTA EI TARPEEKSI HYVÄ

Latasin Ridge Race Revolutionin koneeseen heti rankan Sega Rally -session jälkeen. Ensimmäinen mielikuvani oli se, että meille oli ujutettu buginen beta-versio. Ohjaus tuntui jäykältä ja grafiikka hyppi ja nyki. Ihan niin huonolle tolalle asiat eivät sentään jääneet. Vähän ajan kuluttua ajamisen tuntu alkoi pikkuhiljaa palata, vaikkakaan ei kokonaan. Ridge Racer Revolution on hyvä peli. Se on myös täysin erityyppinen peli kuin Sega Rally. Ridgessä ajetaan asvaltilla, ja silloin mennään lujaa. Tosi lujaa. Tässä pelissä vaikeimmista radoista on vaikeaa selvitä ilman reippaan peltiremontin tarvetta. Tähän asti kaikki hyvin. Grafiikka on komeaa, ja kentät ovat vaihtelevia. Peli vaikuttaa pitkäikäiseltä, ja siitä löytyy myös linkitysmahdollisuus. Erinomaista. Mutta jotain puuttuu, jotta pelille voisi antaa oikeat huippupisteet. Se mitä puuttuu on pelitunnelma. Ei tunnu siltä, kuin oikeasti istuisi autossa rattia vääntämässä. Kurvien kylki edellä ajaminen ei tunnu oikealta eikä edes vastustajien radalta pukkaaminen saa hymyä suupieliin. Kaikki sellainen löytyy Sega Rallystä muttei Ridge Racer Revolutionista. Jos Sega Rally unohdetaan hetkeksi, niin käteen jää toki erittäin hyvä peli. PlayStationin toistaiseksi paras autopeli. Minä nyt vain odotin vieläkin parempaa.

JOONAS 90





Grafiikkaa on parannettu sitten edellisen osan. Taustapeili on jäänyt mukaan kolikkopeliversiosta.

Tuoreet radat ja uudet tienvarsimainokset ovat RRR:n uutuuksia. Tässä malliksi Tekkenin Heihachi!





Racer
ution



UUTTA PUUTTUU

On mahdotonta olla vertailematta Ridge Racer Revolutionia Sega Rallyyn. Ne nyt yksinkertaisesti ovat kilpailijoita samalla tavalla kuin Ridge Racer ja Daytona olivat. Tällä kertaa tappiolle jää selvästi Namco. Kun Sega on parantanut reippaasti grafiikkaa ja pelattavuutta, niin Namco on jumittunut vuosi takaperin menestyneeseen konseptiin. Ja vuosi on piiitkä aika 32-bittisten nopeatempoisessa maailmassa. Uusi, kolmeen vaikeusasteeseen jaettu rata ja taustapeili ovat tietysti hyviä lisukkeita, mutta ne eivät riitä. Ridge Racerin jatko-osasta olisi pitänyt löytyä paljon enemmän. Tällä kertaa Namco jää nielemään Sega Rallyn pölyä.

TOMMI 86







Oman auton takaa nähtävä kameraknulma tuntuu jotenkin oudosti alkuperäistä nykivämmältä. Kannattaa siis suosia autonsisäistä kamerakulmaa.



GRAFIIKKA 91
Teknisesti toimivaa, vieritys on sujuvaa ja yksityiskohdissa riittää.

TUNTUMA 87
Ohjauksen ajoittainen nykiminen ei tee hyvää pelituntumalle.

ÄÄNET 86
Musiikki ja moottorien ärjyntä ovat niin hyviä kuin tällaiselta peliltä voi odottaakin.

HAASTE 91
Asvalttia riittää niille, jotka haluavat selvittää kaikki radat. RRR ei ole niitä helpoimpia pelejä.

YHTEENSÄ
Alkuperäistä parempi, mutta muuten hienoinen pettymys.
88

LUONNE	RPG
JULKAISIJA	Capcom
JAKELU	
MYYNNISSÄ	maaliskuu
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	paristo
KOKO	24 MBit
MUUTA	

Breath of Fire

Kimalteleva lohikäärme on hyvä liittolainen viimeisessä taistelussa pahaa vastaan. Breath of Fire on saanut jatko-osan.





Capcom onnistuu vain poikkeustapauksissa tekemään jatko-osista alkuperäisiä parempia, joten Breath of Fire II:n kohdalla ennakko-odotukset eivät ole pelkästään positiivisia. Voiko tasoloikistaan ja beat 'em upeistaan tunnettu pelitalo yltää roolipelillään Squaren korkealle asettamaan rimaan?

Seikkailu sijoittuu ajallisesti ensimmäistä osaa myöhemmäksi, ja päähenkilöt ovat alkuperäisen Breath of Firen sankareiden jälkeläisiä, mutta siitä huolimatta luvassa on yllätyksiä. Pieni Ryu on jo pelin alkukuvissa orpo, koska hänen isänsä on kadonnut ja äitinsä kuollut hirviölauman hyökättyä heidän kotikyläänsä. Ryun on adoptoinut suuri velho Ganer, joka tuntee syyllisyyttä Ryun äidin kuolemasta koska hänen taikavoimansa eivät riittäneet hirviöiden lyömiseen.

Kylä pelastui yllättäen suuren lohikäärmeen tullessa viime hetkellä apuun. Sen kaikki voimat kuitenkin ehtyivät taistelussa, ja se on siitä lähtien riutunut läheisellä vuorella. Ryu asuu yhdessä samanikäisen tyttösen, Yuan kanssa. Eräänä päivänä Yua karkaa, mutta Ryu löytää hänet lohikäärmeen vuoren juurelta (lohikäärmeen kynsi peittää maan alle vievän portin). Ryun palatessa kotikyläänsä kaikki on muuttunut. Kukaan ei tunne häntä, hänen kasvatti-isänsä tilalle on tullut "Father Hulk". Pian ilmestyy Bow, Ryun ikäinen näpistelijä, joka varastaa kaiken mahdollisen, mitä vain saa irti. He päättävät paeta yhdessä, mutta sade pääsee yllättämään, jolloin he hakevat suojaa luolasta ja joutuvat hirviön hyökkäyksen kohteeksi...

Unijaksosta paljastuu vihjailevia yksityiskohtia Ryun viehättyneisyydestä pimeyteen, se että hänet on valittu suureen tehtävään ja että hän on Ligh Dragon Clanin jälkeläisiä.

Suzy on ensimmäisen Breath of Firen pikku possu

Kun palaamme peliin, niin on kulunut kymmenen vuotta. Ryu ja Bow työskentelevät "palveluvirastossa" ja hoitelevat pikkutöitä. Ensimmäisenä tehtävänään he lähtevät etsimään Minan karannutta lemmikkiä Suzya. Tässä vaiheessa herää heikko epäilys, että Suzy on ensimmäisen Breath of Firen pikku possu, ja että päätarinaan liittyy pienempiä stooreja, ja että enemmänkin alkuperäisen pelin hahmoja odottaa kulman takana. Se ei kuitenkaan tarkoita sitä, että ensimmäinen peli täytyisi pelata ensin. Riittää että on onnekas seistessään silmästä silmään pimeyden voimien kanssa...

Unijaksot ovat loistavia

Kun Capcom pestasi Squaren avukseen kääntämään ensimmäistä Breath of Fireä länsimaiden markkinoille, niin lopputulos oli erittäin hyvä, lukuun ottamatta paria pikku mokaa. Sen ilmestyttyä puolitoista vuotta sitten, Capcom astui yhtäkkiä Squaren edelle grafiikassa, hahmojen ohjailussa ja vaihtelevuudessa. Square on saanut jälleen Capcomin kiinni, mutta siitä huolimatta Capcom on korjannut koko joukon vanhoja puutteita. Animaatiosta on tehty entistä parempaa, arvoituksia ja salaisuuksia on vähemmän ja taikojen yhdistelyssä on otettu mallia Squarelta.

Se, mistä minä pidän eniten (mikä luultavasti häiritsee monia muita) ovat unijaksot. Ensimmäisen unijakson ilmestyessä pelaaja hämmentyy täysin ja pohtii eivätkö pelin tekijät ole osanneet päättää miten sen tekisivät. Luonnollisesti kyseessä on makuasia, mutta minun mielestäni unijaksot tuovat peliin lisää ulottuvuutta niin kauan kuin niitä käytetään harkiten.

Tarina on perinteistä RPG-tavaraa, ja ainoa kritiikin aihe onkin yllätysten ja uusien ideoiden puute. Viime aikoina on ollut pulaa hyvistä roolipeleistä, ja Capcom on onnistunut säilyttämään alkuperäisen osan korkean laadun. Internetin uutisryhmissä Breath of Fire II:sta pyörii tusinoittain vinkkejä ja ratkaisuja. Tätä parempaa pistemäärää roolipeli ei helposti saa.

Matsu 89

2

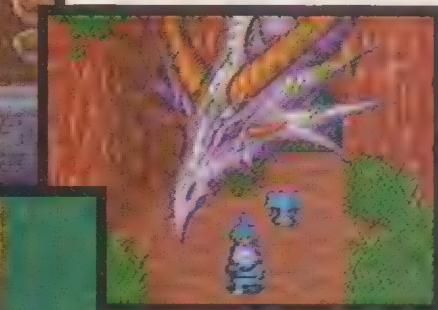


Sankarimme Ryu taistelussa yhtä pelin inhottavinta hirviötä vastaan. Capcomin graafikot ovat palkkansa ansainneet.

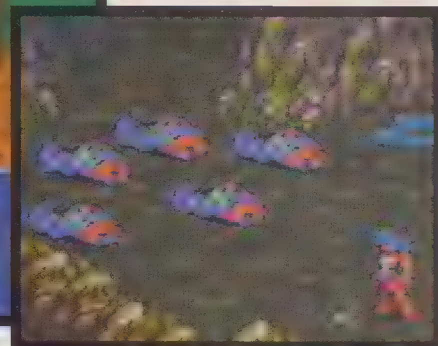


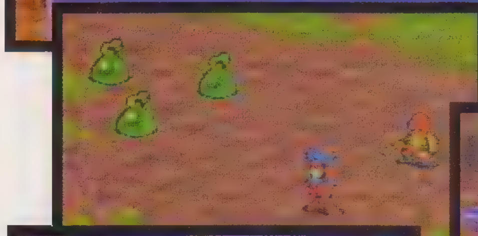


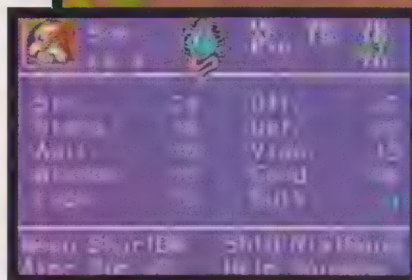
Ryu ja hänen paras ystävänsä Bow ovat tiedusteluretkellä sievässä pienessä kaupungissa. Muiden roolipelien tapaan tästäkin kaupungista löytyy majatalo, asekauppa ja pari tavallista taloa, joissa asuu mukavia ihmisiä jotka mielellään auttavat sankareita eteenpäin tehtävässään.

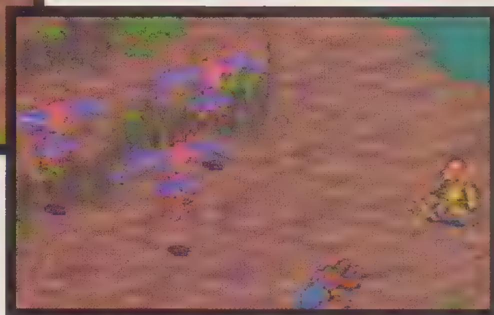












Taistelukohtauksissa perspektiivi on sama kuin edellisessäkin osassa. Tässä näyttää pahasti siltä, että sinitukkainen sankarimme on haukannut turvetta.

Vaikka Capcom, Enix, Working Designs ja kaikki muut Square-wannabeet kuinka kovasti yrittäisivät, niin ne eivät silti milloinkaan pääse esikuvansa tasolle. Squaren mestariteokset Final Fantasy III, Chrono Trigger ja Secret of Mana painivat ihan eri sarjassa, ainakin englanniksi julkaistujen roolipelien saralla). Täytyy tunnustaa, että vaikka olenkin kurkkuani myöten täynnä Capcomin itseään toistavia pelisarjoja, niin Breath of Fire II on silti erittäin hyvä roolipeli. Squaren klassikkojen jälkeen luultavasti kaikkein paras. Tarina on mukaansatempaava, grafiikka on värikästä ja hahmoista löytyy tarvittavaa syvyyttä. Lyhyesti sanottuna hyvin tehty ja viihdyttävä. Mikään Cecil tai Locke Ryusta ei milloinkaan kuitenkaan tule.

Topi 88

GRAFIIKKA 88

Melkein Secret of Manan luokkaa, ei pärjää kuitenkaan ACM-peleille. Parannusta edellisestä osasta.

TUNTUMA 86

Uudet tulokkaatkin pääsevät nopeasti juoneen mukaan. Kannattaa harkita, ennen kuin tekee mitään peruuttamatonta...

ÄÄNET 56

Musiikki kuulostaa Castlevaniasta napatulta – siis paljon vampyyrikuoroja.

HAASTE 89

Piinallisen kokemuspisteiden keräämisen jälkeen monsterit seisovat rivissä ja erilaiset salaisuudet odottavat löytäjäänsä.

YHTEENSÄ

Hyvä RPG, joka täyttää tyhjän tilan Squaren julkaisujen välillä.

88

LUONNE	**Sport**
JULKAISIJA	**Sony**
JAKELU	**Computer 2000**
MYYNNISSÄ	**Maaliskuu**
PELAAJIA	**1 - 10**
PELIMUISTI	**Muistikortti**
KOKO	**CD**
MUUTA	

NBA-pelejä alkaa löytyä joka konsolille. Uusin amerikkalaisen koripallon valloitus on PlayStation. Miten käy koris Peliasemalta?

TOTAL NBA '96





Intro on ennennäkemättömän komea. NBA-taistojen donkkauksista napatut videosekvenssit on ryyditetty kulkevalla musiikilla. Valintaruudussa pääsee valitsemaan suosikkijoukkueensa, ja valinnanvaraa NBA-liigan joukkueiden välillä riittää. Mukana ovat tietysti sellaiset kestosuosikit kuin LA Lakers ja Chicago Bulls.

Joukkuevalikossa pääsee kasaamaan oman peliviisikkonsa. Pelaajien valinta tapahtuu pläräämällä joukkuekuvia, joista voi sitten valita yksittäisiä pelaajia tarkemmin tutkittaviksi. Pelaajien tiedoista selviää esimerkiksi heidän ikänsä, pituutensa ja koripalloammattilaisuran pituus. Tietoihin on merkitty myös, mitä paikkaa he yleensä joukkueessa pelaavat. Hyvää pakkia ei kannata laittaa keskushyökkääjäksi, minkä luulisi olevan itsestään selvää, mutta jos ei tiedä pelaajiensa vahvuuksia, niin voi helposti tehdä pahoja virhearviointeja.

SÄÄNNÖT OVAT MUMMOJA VARTEN

Kun peli sitten alkaa kuuluttajan tauottoman löpinän säestämänä, niin nopeasti huomaa, että amerikkalaisen kansallisurheilun sääntöjä ei ole sovellettu kovinkaan tarkoin.

Tuomari viheltää virheitä harvoin, ja vaikka kolmen sekunnin sääntö periaatteessa on voimassa, niin sitä harvoin kuitenkaan valvotaan. Juuri näiden kahden säännön poissaolo, tai harvahko käyttö, häiritsee helposti kokenutta koripallopelien pelaajaa.

...vasta-alkajille monimutkaisten sääntöjen pois jättäminen tekee Total NBA:sta ihanteellisen johdatuksen koripallopelien maailmaan.

Toisaalta vasta-alkajille monimutkaisten sääntöjen poisjättäminen tekee Total NBA:sta ihanteellisen johdatuksen koripallopelien maailmaan.

YKSIN EI PISTEITÄ HERU

Pelin vaikein homma on saada syötöt menemään sinne, minne niiden haluaakin menevän. Erityisen vaikeita ovat pitkät syötöt, jotka menevät kuvaruudun reunan yli, kun heittää pallon kentän yli. Vaikeus johtuu siitä, että pelaaja ohjaa itse vain yhtä hahmoa kerrallaan PlayStationin huolehtiessa muista – eikä kone välttämättä aina osaa ohjata joukkueen muita jäseniä juuri oikeisiin paikkoihin.

Plussaa tulee siitä, että valintaruudussa voi valita pelaavansa jopa kymmenellä äijällä samanaikaisesti. Tosin viisimiehiset joukkueet kummallakin puolella sopivat tähän peliin parhaiten. Sopivan kokoisilla joukkueilla ehtii ajatella enemmän koripallon taktiikkaa ja mahtuu paremmin pelaamaan sujuvaa korista tönimisen sijasta. Eikä sitten muuta kuin kiljumaan sohvan pohjalta: "Syötä! Vapaa! Syötä..."

KORIS ON RANKKAA

Pelaan koripalloa mieluiten kotona sohvalla lojuen. NBA ja minä olemme kuin luodut toisillemme – tai ainakin Topi väittää niin.

Olen pelannut aikaisemmin useimpia SNES:lle julkaistuja korispelejä sekä NES:lle ja Game Boylle julkaistuja samasta aiheesta kyhättyjä tekeleitä. Total NBA on ollut ensimmäinen tilaisuuteni päästä kokeilemaan lajia PlayStationilla, ja eri konsolien peleistä löytyy selviä eroja.

Se, mikä Totalin erottaa NBA Live '96:sta (minun mielestäni SNES:n paras korispeli) on tietysti grafiikka. PlayStation on muutenkin täysin ylivoimainen, esimerkiksi uusintojen takia. Äänetkin ovat huippuluokkaa. Ohjaus sitävastoin on minun mielestäni hieman epätarkka.

Se mitä minä eniten jäin kaipaamaan ovat säännöt. NBA Live '96:een oli otettu mukaan kaikki mahdolliset koripallosäännöt. Tässä pelissä mukana ovat vain tavalliset foul ja kolme sekuntia, eikä niitäkään käytetä kovin tarkkaan. Minulle ja muille koripallofaneille sääntöjen vähyys on ärsyttävä piirre. Toisaalta sääntöjen karsiminen raskaalla kädellä tekee pelistä niin helpon, että se saattaa hyvinkin tuoda lajin pariin uusia käännynnäisiä. Toivottavasti niin, sillä koripallo on kaiken kaikkiaan upea urheilulaji.

JOHN 88

KORIPALLOPELIEN PARHAIMMISTOA

3DO:n Slam 'n Jam oli ensimmäinen polygonipohjainen, kolmiulotteinen koripallopeli. Nyt Sony vie Total NBA:lla lajia taas askelen eteenpäin. Polygonikoriksesta on tullut pelikelpoinen laji, ja siitä löytyy jo aimo annos oikean koriksen tunnelmaa. Donkkausten lähikuvat, taukojen huutosakit ja kokonaiset NBA-sarjan joukkueet asettavat pelin taustat oikeille paikoilleen. Toki parantamisen varaakin on, varsinkin ohjauksen suhteen, mutta kaiken kaikkiaan Total NBA on paras koripallopeli, jota olen testannut pitkään aikaan. Erittäin suositeltava tuttavuus niille, joiden mielestä NBA Jam – Tournament Edition on hölynpölyä.

TOPI 87



Total NBA '96:ssa voi jopa video-osuuksia katsella hidastettuina. Mitäpä pelin tekijät eivät tekisi korishulluja miellyttääkseen...

Total NBA:sta löytyy tonneittain mielenkiintoisia kamerakulmia. Vuoden parhaasta koripallopelistä löytyy myös donkkausten uusinnat.

GRAFIIKKA 91
Vai tällaiselta oikea koripallo näyttää... melkein.

TUNTUMA 84
Pelaajat liikkuvat kentällä notkeasti, syötöt ovat turhan epämääräisiä.

ÄÄNET 88
Musiikki ei juuri kiihota, mutta kentän äänet tuntuvat aidoilta. Iso plussa kuuluttajasta.

HAASTE 87
NBA:n voittamisessa riittää haastetta kenelle tahansa.

YHTEENSÄ
PlayStationin paras koripallopeli.

87

LUONNE	**Tasoloikka**
JULKAISIJA	**Virgin**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Nyt**
PELAAJIA	**1**
PELIMUISTI	**Salasana**
KOKO	**24 MBit**
MUUTA	**Myös SNES**

Cool Spot on palannut parin vuoden tauon jälkeen. Muistattehan, se pieni, punainen pullonkorkki, jolla on aurinkolasit? Miten hänen suuri come-backinsä onnistuu, se selviää nyt.

COOL SPOT goes to Hollywood

Cool Spot ei olekaan mikä pullonkorkki tahansa. Jollei pidä varaansa, niin hän muuttuu cowboyksi ja huutaa hoo-hoo. Mitä pullonkorkkeihin tulee, niin Cool Spot on ehdottomasti urheammasta päästä. Hän on valmis uhraamaan itsensäkin muiden korkkien pelastamiseksi. Hän taistelee laivan kannella merirosvoja ja kanuunoita vastaan, veden alla nälkäisiä haikaloja vastaan ja kummitustalossa outoja hiippareita, aaveita ja lihansyöjäkasveja vastaan.

Cool Spotin täytyy kerätä jokaiselta kentältä tietty prosentti sinne ripotelluista korkeista. Korkkien määrä vähenee jatkuvasti, ja jollei niitä kaikkia löydä, ei pääse seuraavalle kentälle. Kannattaa siis miettiä hieman strategiaakin.

Kaikkea mahdollista on hyvä tutkiskella. Jos vastaan tulee luola, niin sisään vain. Jos löydät kukkaruukun, työnnä se matossa olevan reiän päälle, niin salaovi aukeaa ja paljastaa muutaman piilotetun korkin.

Kun Cool Spot kohtaa vihollisen, hän voi tehdä kolme asiaa: hän voi paeta juoksemalla, hän voi yrittää ampua vihollista tai hän voi yrittää hypätä sen yli.

Vihollisia on paljon ja korkkien löytäminen käy koko ajan vaikeammaksi. Pahimpia ovat ne korkit, jotka näkyvät mutta joihin ei yllä. Sieltä sun täältä löytyy kasviksia, hedelmiä, possuja ja karhuja. Tekohampaista ja merirosvolipuistakin saattaa olla hyötyä. Hyvällä onnella niistä saa hieman lisäenergiaa.

Cool Spot Goes Hollywood -pelin musiikki ei ole onnistuneimmasta päästä. Cool Spotin rento kävelytyyli ei sovi lainkaan yhteen musiikin rytmin kanssa. Välillä tuntuu siltä, kuin Cool haluaisi lähteä rannalle joraamaan, sillä hän tuntuu viis veisaavan ohjaimen toisessa päässä kamppailevasta pelaajasta.

Grafiikka sitävastoin on vähän hauskempaa. Hyppivien kenkien ja kummitustalon luoma tunnelma on niin jännittävä, että pelaaja melkein hyppää kattoon kivien vieriessä tai ovien narahdellessa.

Lyhyesti kuvailtuna Cool Spot goes to Hollywood -peliä voisi sanoa korkinkeräilijöiden seikkailupeliksi.



Välillä tuntuu siltä, kuin Cool haluaisi lähteä rannalle joraamaan, sillä hän tuntuu viis veisaavan ohjaimen toisessa päässä kamppailevasta pelaajasta.



MIELIKUVITUKSETONTA

Tässä pelissä tuntuu pahasti mielikuvituksen puute. Cool Spotin luoja luultavasti keksi hahmon yrittäessään kuvitella jotain hyvin myyvää hahmoa samalla kun joi limua ja leikki pullonkorkilla. Loppujen lopuksi hän antoi periksi ja piirsi korkille kädet ja jalat. Ja niin oli Cool Spot syntynyt maailmaan. Pullonkorkit eivät ole kovin kivoja, koska ovat kovia ja litteitä. Cool Spot goes to Hollywood -pelissä korkille ei ole edes annettu mitään erityisen mielenkiintoisia piirteitä tai taitoja. Ainoa mukava kohta pelissä on se, missä Cool Spot ui – silloin hän näyttää tosi söötiltä. Muuten koko peli näyttää ylipitkältä limumainokselta. Koko ajan odottaa, milloin Cool Spot löytää pullon ja kiljuu hoo-hoo.
Valitettavasti jälleen yksi mielikuvitukseton tasoloikkapeli. Hyi, hävetkää!

Loviisa 65

TYYPILLISEN KESKINKERTAISTA

Cool Spot goes to Hollywood -pelistä ei oikein voi valittaa. Toisaalta Virginin ei voi myöskään väittää tehneen mestariteosta tai tasoloikkagenren mullistavaa merkkipaalua. Tällaisesta pelistä ei oikein tunnu olevan mitään sanottavaa. CS voi tietysti olla nuorelle ja kokemattomalle konsolipelaajalle hauska tuttavuus, mutta kokeneille pelaajille sillä ei ole mitään tarjottavaa. Grafiikka on siistiä ja kolmiulotteista, mutta edellisen Cool Spotin jälkeen ei tunnu tapahtuneen mitään uutta. Hivenen vanhahtava konsepti siis, edellisestä kun on vierähtänyt jo pari vuotta.
Tämä peli ei tule olemaan hitti eikä floppi. Se vain on.

Topi 75

GRAFIIKKA 85
Ei kovin mielikuvituksellista, mutta hyvin tehtyä.

TUNTUMA 70
Cool Spot tekee välillä mitä huvittaa, ja jotkut korkit ovat raivostuttavissa paikoissa.

ÄÄNET 75
Pari hupaisaa kiljahdusta ja paljon pimpelipompelia.

HAASTE 74
Ei kovinkaan vaikea. Kentät ovat hyvin suunniteltuja, mutta väsymys iskee ennemmin tai myöhemmin.

SP 1/96

YHTEENSÄ
You CAN beat the feeling!

71

LUONNE	Urheilu
JULKAISIJA	Electronic Arts
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 - 8
PELIMUISTI	Muisti
KOKO	CD
MUUTA	Myös Saturnille

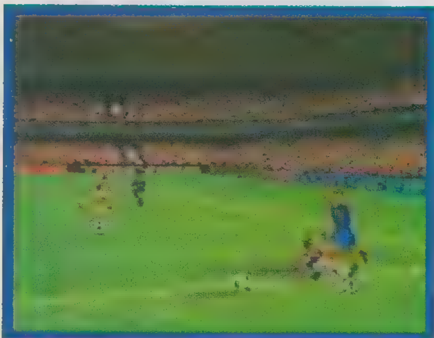
Arvostelimme FIFA '96:n jo pari kuukautta sitten, mutta silloin koneina olivat SNES ja Mega Drive. Nyt peli on ilmestynyt Saturnille ja PlayStationille ja kysymys kuuluu: paraneeko peli kovemmilla koneilla?

FIFA '96





Ruudulle virtaa toinen toistaan upeampia animaatioita ja pelaaja tuskin malttaa odottaa varsinaisen pelin alkamista.



Electronic Arts julkaisi FIFA '96:n Mega Drivelle ja SNES:lle joulun tienoilla, mutta PlayStationille sitä saatiin odottaa vielä pari kuukautta. Eikö PS-versio yksinkertaisesti ehtinyt samaan nippuun, vai haluttiinko Electronic Artsilla nähdä vähän enemmän vaivaa täydellisen jalkapallopelin luomiseen? Vastaus siihen tulee nopeasti virtakytkimen painamisen jälkeen. Ruudulle virtaa toinen toistaan upeampia animaatioita ja pelaaja tuskin malttaa odottaa varsinaisen pelin alkamista.

Sitten päälle iskee vaihe 2, jolloin ihmetellään, mahtaako kyse olla jälleen "komea mutta niin tylsä" -syndroomasta. Kun futiskentälle asti päästään, niin ollaan valmiita pistämään merkille kaikki mahdolliset virheet ja puutteet.

Perusteiltaan FIFA '96 on 32-bittisillä sama peli kuin yksinkertaisemmilla koneillakin, mutta kasvanutta tehoa hyödynnetään monilla parannuksilla, varsinkin grafiikan kohdalla. Grafiikka on tehty enimmäkseen Silicon Graphicsin tietokoneilla, mikä käy selväksi heti kun näkee renderoidun jalkapalloilijan juoksemassa. Kaikki pelaajat ovat renderoituja, vaikka sitä voikin välillä olla vaikea huomata.

Pelin alettua näkövinkkelin pääsee valitsemaan kaikkiaan seitsemän eri kamerakulman väliltä. Valinta on vaikea. Ainoa kulma, josta näkee kuinka upeasti pelaajat on tehty, on niin lähellä toimintaa, että pelaamisen tuntu kaikkoaa ja muita pelaajia ei näe ollenkaan. Muut kuusi kuvakulmaa sijoittavat kameran kiinteästi lehtereille tai kentän yläpuolelle, ja kiinteästä sijoituksesta johtuen niiden kautta nähtävä toiminta on joskus aivan liian kaukana jotta peliä pystyisi kunnolla hallitsemaan. Harmillista sinänsä, mutta harjoituksella peliä pystyy seuraamaan melko hyvin – varsinkin jos istuu kymmenen sentin päässä TV-ruudusta.

Ohjaustakin on parannettu huimasti edellisistä versioista. Kaikki sujuu pehmeästi ja luistavasti, mutta alussa voi kuitenkin turhautua. Peli näyttää harvinaisen todenmukaiselta, mutta siitä huolimatta pelillisiä vaihtoehtoja tuntuu olevan liian vähän.

Todenmukaisuuteen tuo oman lisänsä myös hyvin toteutettu selostaja, jonka pölinää on myös paranneltu edellisistä versioista. FIFA '96:n vahvuus onkin nimenomaan todellisuuden tuntu. EA on löytänyt hyvän tasapainon grafiikan ja pelituntuman välillä, ja koska pelistä löytyy paljon joukkueita eikä se ole turhan helppo, niin sille voi povata pitkää elinikää.

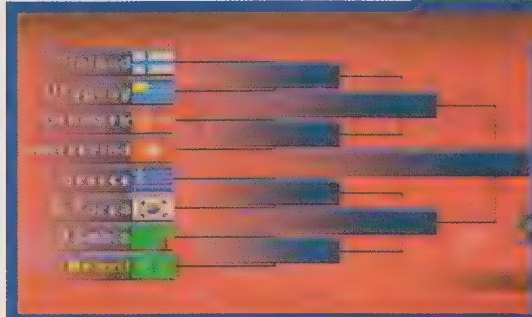


Kamerakulman voi valita useasta erilaisesta, mutta paras niistä tuntuu olevan oletusperspektiivi.















16-bittisten versioiden tapaan PlayStationinkin FIFA '96:sta löytyy paljon ruotsalaisia joukkueita, mikä tietysti on hyvä juttu jos sattuu olemaan ruotsalainen.

BROLIN TEKEE MAALIN

Jalkapallo ei ole minun suosikkilajejani. Paitsiot ovat jääneet minun yleissivistykseni ulkopuolelle. Siitä huolimatta löytyy yksi pelaaja, jonka taituruutta on ilo seurata, ja se on Brolin. Vaikka hän onkin itseään täynnä, niin silti täytyy ihailla miestä joka ryntäilee ympäri kenttää kuin spastinen kaniini ja selviää mitä törkeimmistä taklauksista seuratoveriensa suosiollisella avustuksella. Kovia otteita löytyy myös FIFA '96:sta. Se oli hieman odottamatonta. Taklaukset ja kaatumiset näyttävät aidoilta, ja juuri se on se mauste, joka tekee pelistä minun mielestäni hauskan. Vaikka monet 32-bittisten pelit asettavat komean grafiikan pelattavuuden edelle, niin tällä kertaa on löydetty hyvä tasapaino. Tämä FIFA on paljon parempi kuin SNES:n tai Mega Driven FIFA.

Tohtori Wiili 89

KOMEAMPI KUIN HYVÄ

Silläkin uhalla että alan toistaa itseäni pahasti, niin sanon kuitenkin jälleen kerran, että vaikka PlayStationin ja Saturnin jalkapallopelit näyttäisivät kuinka komeilta tahansa ja vaikka niiden kommentaattorit selostaisivat miten hyvin tahansa, niin Konamin SNES-futis International Superstar Soccer Deluxen pelituntua niihin ei saada. 32-bittiset versiot FIFA '96:sta ovat grafiikkansa ja ääniensä ansiosta parempia kuin 16-bittiset, ja niiden tunnelma on aivan eri luokkaa. Kuitenkin ollaan vielä kaukana täydellisestä. Pelaajat ryntäilevät edelleen turhan paljon edestakaisin, mitään taktiikantapaistakaan ei näytä olevan ja hahmot ovat hidasliikkeisiä ja vaikeasti ohjattavia. Ainakin aluksi. Peli helpottuu kun siihen tottuu, mutta siitä huolimatta Konamin mestariteos SNES:llä on paljon hauskempi.

FIFA '96 on 32-bittisten tähän asti paras jalkapallopeli, mutta ulkokuori ajaa jällen kerran sisällön edelle.

Topi 82

GRAFIIKKA 92
Tilava kenttä, paljon kamerakulmia ja komeita uusintoja.

TUNTUMA 81
Grafiikka pyörii sujuvasti. Alkuun hitaan ja vaikeasti ohjattavan tuntuinen.

ÄÄNET 90
Jalkapallon tunnelmaa: selostajat höpöttävät ja yleisö kohisee.

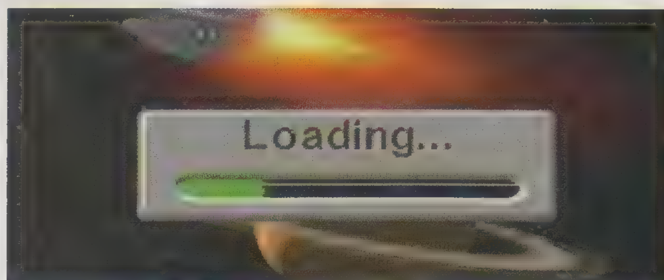
HAASTE 87
Voittamiseen vaaditaan harjoittelua.

YHTEENSÄ
16-bittisiä versioita parempi, mutta kaukana täydellisestä.
85

LUONNE	Strategia
JULKAISIJA	Sega
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Muisti
KOKO	CD
MUUTA	

SIM CITY 2000

Sim City on yhä kaikkien aikojen suosituin strategiapeli. Maxis on yrittänyt vuosia tehdä alkuperäisen veroista peliä ilman mainittavampaa menestystä. Nyt he näyttäisivät onnistuvan.



Alkuperäisen version tapaan Sim City 2000 -pelissäkin tehtävänä on suunnitella, rakentaa ja johtaa kaupunkia. Pelaaja rakentaa asuntoja, tehtaita ja ostoskeskuksia, järjestelee sähkö- ja tietoliikenneverkkoja sekä hoitaa kaupungin finanssiasioita. Tarkoituksena on saada kaupungin asukasluku nousuun, mikä on helpommin sanottu kuin tehty. Kaikki täytyy suunnitella siis pienimpiäkin yksityiskohtia myöten, jotta mandaatti saa jatkoa. Lento-kentiltä ja teollisuusalueilta pelmahtelee epämiellyttäviä päästöjä, joten niiden lähialueille on vaikea houkutella uudisasutusta. Jos sen sijaan rakentaa pari leikkikenttää ja puistolammen ja istuttaa pari puuta, niin kansalaiset suorastaan tappelevat oikeudesta päästä uuteen lähiöön asumaan.
Aina vähän väliä ilmestyy sanomalehti, jonka sivuilta voi lukea asukkaiden mielipiteitä pormestarinsa pätevyydestä.
Mitään muuta ei sitten tapahdukaan, ja siinä piilee Sim Cityn suurin ongelma. Kaupungin rakentamisessa on tiettyjä välitavoitteita, mutta varsinaista loppua ei ole – pormestaroiva pelaaja vain rakentaa ja rakentaa kunnes kyllästyy ja laittaa kasetin kaapin perälle pölyä keräämään. Valmiiksi ohjelmoidut kaupungit pidentävät kuitenkin pelin elinikää. Niistä monet kärsivät jostain spesifisestä ongelmasta, joka pormestarin pitäisi ratkaista. Kaikkea löytyy tulvista ulko-avaruuden muukalaisten hyökkäykseen.

Jokaista pikku detaljia on paranneltu, mikä tuo uutta haastetta kokeneille sim-pelaajille, tosin vasta-alkajille oppimiskäyrä saattaa olla liiankin jyrkkä.

ALKUPERÄISEN NÄKÖINEN

Ensi silmäyksellä Sim City 2000 muistuttaa todella paljon alkuperäistä peliä, mutta vähän aikaa pelattuaan pormestarikokelas huomaa pelin saaneen paljon lisää syvyyttä. Jokaista pikku detaljia on paranneltu, mikä tuo uutta haastetta kokeneille sim-pelaajille, tosin vasta-alkajille oppimiskäyrä saattaa olla liiankin jyrkkä. Eli ennen Sim City 2000 -versioon syöksymistä kannattaa kokeilla alkuperäistä Sim Cityä.

VAIKEAA MUTTA HAUSKAA

Olen testannut kaikkia Sim Citystä tehtyjä eri versioita, mutta yksikään ei ole tuntunut olevan alkuperäisen veroinen täysosuma. Sim City 2000 on paras versio sitten alkuperäisen, mutta monimutkaisuutensa ja toivottoman korkean vaikeusasteensa ansiosta se on liian kova pala kokemattomammille strategiapelaajille. Sitäpaitsi Saturn-versio on aivan liian pitkäpiimäinen, mikä ei lupaa hyvää pitkällä tähtäimellä.
Joka tapauksessa on mukava nähdä, että strategiapelejäkin vielä julkaistaan, hetken näytti jo siltä, että koko pelilaji kuihtuu pois. Jos pitää alkuperäisestä Sim Citystä ja kaipaa kunnon haastetta, niin 2000 on loistava peli.

Topi 83

VALLANKAHVASSA

Strategia on minun mieleiseni pelilaji. Strategiapelit ovat hyviä aivovoimisteluja, jotka pyyhkivät mielestä arjen turhat murheet. Kun Sim City julkaistiin SNES:lle, niin se oli itsestään selvä ostos. Se ei ollut kovin monimutkainen, mutta hauska joka tapauksessa. Saturnin Sim City 2000:n myötä on aika kaivaa taas Platonin Valtio esiin ja ryhtyä luomaan täydellistä yhteiskuntaa. ensimmäiseksi pistää silmään se, kuinka paljon peli on muuttunut sitten viime näkemän. Valikkoja on tullut paljon lisää, ja tilastojakin riittää ruudun täydeltä. Koko touhu tuntuu enemmän kikkailulta kuin rentouttavalta strategiapeliltä, mutta kun on tarpeeksi kauan paininut rikollisuuden, mielenosoittajien ja viemäröinnin puutteiden parissa, niin pormestarin rooliin uppoutuu kuin huomaamatta.
Sim City 2000 on paljon alkuperäistä parempi. Huomaa selvästi, että Maxis on nähnyt paljon vaivaa lisätäkseen siihen lisää haasteita. Sim City 2000 ei ole puolessa tunnissa opittava peli, mutta toisaalta se kestääkin sitten isältä pojalle.

Martti 93









Kun on kehittänyt kaupunkinsa niin pitkälle kuin mahdollista eikä jaksa enempää, niin kannattaa tutkia esiohjelmoituja tehtäviä. Pormestarin paikka on avoinna mm. Lontoossa, Pariisissa, Tokiossa ja Las Vegasissa.









Kuten kuvista näkyy, Sim City 2000:n grafiikka on ennennäkemättömän yksityiskohtaista vaikka zoomaisi hyvinkin pieneen kartanosaan. Valitettavasti näistä kuvista ei näy pelin etanannopeus.

GRAFIIKKA **76**
Ennennäkemättömän yksityiskohtaista, mutta myös hieman tylsää.

TUNTUMA **81**
Sim Cityn täydellinen kulminaatiopiste. Valitettavasti turhan pitkäveteinen.

ÄÄNET **72**
Millaista musiikkia luulisitte kaupunkisuunnittelukomissioiden kuuntelevan?

HAASTE **94**
Erittäin vaikea opittava, mutta kestää sitten eliniän.

YHTEENSÄ
Vihdoinkin maailman paras strategiapeli saa arvoisensa jatko-osan.
87

LUONNE	**Tasoloikka**
JULKAISIJA	**Interplay**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Nyt!**
PELAAJIA	**1**
PELIMUISTI	
KOKO	**24 MBit**
MUUTA	

Juuri kun alkoi näyttää siltä, että Interplay on luopunut SNES:stä, niin heiltä ilmestyy Boogerman – ällöttävä antisankari, joka käyttää ruumiistaan erittyvää limaa vihollisten aseista riisumiseen. Yäk.

BOOGERMAN



Näinä liennytyksen aikoina, kun neutroonit on pistetty kaappiin odottelemaan parempia päiviä yhdessä mitä hirveimpien kemiallisten aseiden kanssa, niin Interplay menee julkaisemaan kaikista kamalimman joukkotuhoaseen – Boogermanin.

RÄKÄÄ JA RÖYHTÄILYJÄ

Muut sankarit taistelevat ruoskilla ja miekoilla, pistooleilla ja kivääreillä tai rakettiaseilla ja laserpistooleilla, mutta Boogerman on aivan aseeton – tai siltä ainakin ensin alkuun näyttää. Kun hän törmää vaikeuksiin, niin ensimmäiseksi hän tunkee sormen nenäänsä ja alkaa kaivaa. Jostain poskionteloiden uumenista löytyykin kaikkien vihollisten kavahtama vihreä voipallo. Jos räkäpallot eivät tehoa, niin Boogermanin arsenaalista löytyy myös mahalaukun perukoilta kumpuavia röyhtäisyjä. Yleensä jompikumpi äklöaseista riittää vihollisten nitistämiseen, mutta jotkut pomot vaativat vieläkin tehokkaampaa käsittelyä. Silloin on vuorossa super-röyhtäys, joka lähtee, kun pitää röyhtäysnappia pohjassa tarpeeksi pitkään.

...ensimmäiseksi hän tunkee sormen nenäänsä ja alkaa kaivaa...

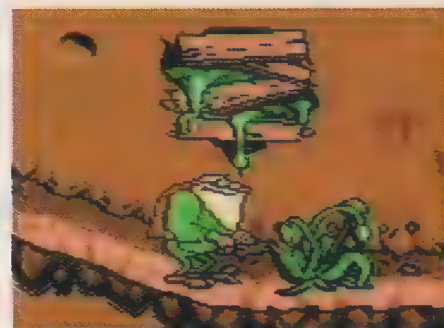
Peli alkaa Boogermanin paolla mielipuolisen professorin laboratoriosta. Seikkailu sijoittuu limamaailmaan, jossa sankari saa kaivaa nenäänsä ja röyhtäillä läpi monien kenttien.

SIKAILU ON KIVAA

Boogermanin luojat ovat ahtaneet peliin paljon hauskuuksia, kuten ulkohyyskän joka kasvaa maasta kentän puolivälissä. Jos Boogerman jossain vaiheessa haukkaa turvetta Big Time, niin hän voi jatkaa peliä edellisestä ohittamastaan ulkovessasta. Lisää tyyliin saumattomasti istuvaa hupaa löytyy huoneesta, jonka katosta roikkuu räkää. Siellä Boogermanin tehtävänä on heilauttaa itsensä limaliaanista toiseen kuin paraskin limakalvo-Tarzan. Hauskoja ovat myös warp-zonet: jos löytää jostain vessan, niin tavallisen vessan vetämisen sijaan Boogerman vetää itsensä alas pytystä, minkä jälkeen hän ilmestyy jossain toisaalla sijaitsevasta pytystä.

Vaikean pelin limainen ohjaus
Kaikki ei kuitenkaan ole silkkaa värekarvoilla tanssimista. Välillä tuntuu siltä kuin ohjaimen sisälläkin olisi jotain epämääräistä monjää, sen verran hankalaa Boogermanin nenänkaivamisen ohjaaminen on. Erityisen selvästi ohjauksen puutteet huomaa pomoja vastaan tapellessaan, ne pirulaiset kun ovat jo muutenkin tarpeeksi vaikeita tuhottavia. Paras konsti tuntuukin olevan se, että niistää pomolle yhden voipallon ja painuu sitten suojaan pariksi sekunniksi. Hommaa toistetaan niin kauan, kun vastapuoli on vielä tolpillaan.

Peli siis on tosi vaikea, mutta jos nenästä valuva räkä on aina kiehtonut ja kärsivällisyyttä riittää, niin silloin Boogerman on juuri oikea peli.



Boogermanin huumori vetoaa luultavasti parhaiten räkänokkiin. Koska kyseessä ei ole erityisen näyttävä tai pelillisesti nerokas tuote, niin harva siihen luultavasti aikaansa paljoakaan jaksaa tuhlata.



Kuvassa erityisen vastenmieliseltä näyttävä otus ei ole pelissäkään mikään herkkupala. Boogerman saa vuonna 1996 ilmestyneistä peleistä eniten idioottimaisuuspalkintoja.

Räkäpään pelissä kohtaamat pomot ovat harvinaisen vaikeita, mutta se johtuu suurelta osin surkeasta ohjauksesta.

Nimi pahentaa miestä

Ööökk. Mikäs tämä nyt sitten on? Boogerman – Räkämies – on sankari, joka pelastaa maailman heittelemällä räkää ja röyhtäilemällä. Kuulostaapa hauskalta. Boogerman on kehitetty viime vuonna edesmenneen kitaravirtuoosin ja jokapaikan sekopään Frank Zapan samannimisestä biisistä. Pelin nimi on siis juuriltaan ylevä, mutta olisiko se nyt Interplayltä liikaa vaadittu, että edes pelin nimi olisi uusi ja ihan itse keksitty?

Nojaa. Boogerman liikkuu sillä kapealla, puoliksi kielletyllä alueella, jolla viime vuosina ovat seikkailleet esimerkiksi Beavis ja Butthead. Grafiikkakin muistuttaa mainittujen lahopäähevareiden seikkailuista, ja musiikki on ainakin yhtä tukevaa. Ohjauksesta ei voi juuri pisteitä jaella, mutta senkin kanssa oppii elämään. Pelin idea – juoksennellaan ympäriinsä heittelemässä räkäpalloja – on harvinaisen hauska, mutta siihen se sitten tuntuu jäävänkin, ja pian alkaa unihiekka rassaamaan silmiä. Plussaa tulee siitä, että pelin vaikeustaso on asetettu tarpeeksi korkealle, jottei sitä pelaa läpi kahvitauolla. Boogermania voi suositella suolisto- ja limakalvohuumorin ystäville. Aikuisille ihmisille voisi jokin toinen peli sopia paremmin.

TOMMI 77

Naurettavaa

Voisiko Boogermanista peli-idea enää huonontua? Pelin huumori on niin matalatasoista, että se ennemmin itkettää kuin naurattaa. Miksi Interplay julkaisee tämän nyt, kun he ovat kerran luopuneet SNES:stä jo aikoja sitten? Yhtiö, jolta olemme saaneet sellaisia merkkiteoksia kuin Another World, Rock 'n Roll Racing ja Lost Vikings, ja jonka piti olla 90-luvun eturivin pelitaloja, on yhtäkkiä vaipunut THQ:n tasolle. Surullista, niin surullista.

Huhujen mukaan Interplay on tekemässä Lost Vikingsille jatko-osaa. Toivotaan, että sellainen ilmestyy, se olisi ainakin kunniakas päätös yhtiön SNES-pelien komealle sarjalle. Boogermanista jäisi turhan tyly testamentti jälkipolvien ihmeteltäväksi.

TOPI 52

GRAFIIKKA 78
Yksinkertaista, mutta siistiä.

TUNTUMA 70
Liian tunnoton ohjaus laskee pisteitä.

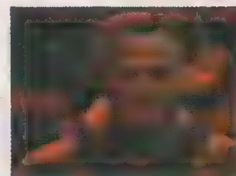
ÄÄNET 75
Ei hyvää eikä huonoa.

HAASTE 60
Jos ei satu olemaan paatunut räkädiggari, niin Boogermaniin väsyy nopeasti.

YHTEENSÄ
Hauskaa, jos sattuu pitämään räkä-huumorista.
65

LUONNE	Shoot 'em up
JULKAISIJA	Psygnosis
JAKELU	Computer 2000
MYYNNISSÄ	Nyt!
PELAAJIA	1 – 2
PELIMUISTI	Muistikortti
KOKO	CD
MUUTA	Linkitettävissä

Ulkoavaruuden muukalaisarmeija on vallannut Maapallon. Planeetan viimeinen toivo lepää venäläisessä psykopaatissa, Krazy Ivan Popovichissa. Kuivalla huumorillaan ja raskailla aseillaan hän aikoo saada lokakuun vallankumouksen näyttämään aerobic-tunnilta.



Krazy





Kun Saksa toisessa maailmansodassa julisti sodan Neuvostoliitolle, niin kasakat ratsastivat aroilta ja yrittivät parhaansa mukaan tuhota saksalaisten panssarivaunuja. Siihen aikaan venäläisten taktiikka ei ollut kovin pitkälle harkittua. Sata vuotta myöhemmin historiassa tehtyjä virheitä ei aiota toistaa, siksi on rakennettu neljäkymmentä metriä korkea taistelurobotti täynnä aseita ja huipputeknologiaa. Sotakoneen tärkein osa on kuitenkin Ivan, joka istuu ohjaamossa votkapullo sylissään ja ohjaa.

SOTAA AROILLA

Krazy Ivanin tehtävät sijoittuvat joka puolelle maailmaa.
Ensimmäinen niistä sijoittuu venäläisille aroille, jossa muukalaisjoukot ovat kaapanneet kasakoita ja tuhonneet paikallisia kyliä. Ivanin tehtäväksi jää kasakoiden pelastaminen sekä rauhan ja perestroikan palauttaminen alueelle.
Tehtävä on yksinkertainen: tuhoa pomot, pelasta böndet ja räjäytä hyökkääjien voimala takaisin maata kiertävälle radalle. Kuulostaa helpolta, mutta käytäntö on huomattavasti hankalampaa.

Tehtävä on yksinkertainen: tuhoa pomot, pelasta böndet ja räjäytä hyökkääjien voimala.

YLPEÄT JAPANILAISET

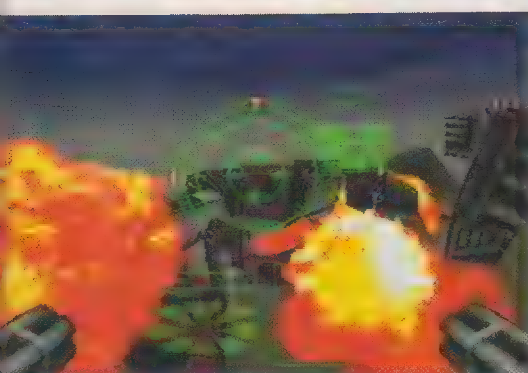
Muussattuaan avaruusötiäiset ja pelastettuaan kasakat Ivan pääsee valitsemaan, minne päin maailmaa lähtee levittämään votkan ilosanomaa. Vaihtoehtoina on Saudi–Arabia, Ranska, Amerikka ja Japani. Kaksi viimeksi mainittua ovat ylpeitä maita, jotka kieltäytyvät Ivanin avusta sillä varjolla, että niiden omatkin asevoimat riittävät puolustautumiseen. Mutta Ivan on Krazy, eikä turhia murehdi penseää suhtautumista. Hänen unelmanaan on pelastaa Euro-Disney ja saada karvanopilla varustettu raggariauto.

MOLOTOVIN COCKTAIL

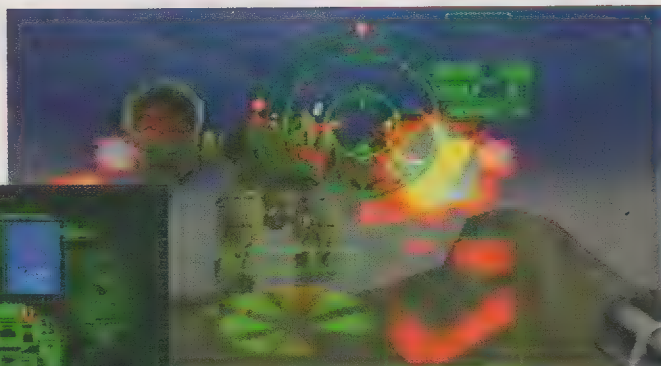
Ivanin robotista löytyy kaikkea kivaa. Tärkein vehje on yhteysradio, jolla Ivan hoitaa suhteita esikuntaan. Esikunta koostuu venäläisestä bimbosta, jolla on epäaito aksentti. Hän antaa Ivanille hyviä neuvoja ja flirttailee aina muistaessaan. Tutka on kuin vanha ystävä ja näyttää avuliaasti missä viholliset piileskelevät. Kaikissa roboteissa on oltava energiamittari, eikä Ivaninkaan vehje ole poikkeus säännöstä. Mittari näyttää suojakenttien energialatauksen määrän. Pitkäikäiset Iivanat pitävät sitä tarkoin silmällä...
Ivanin robotista löytyy venäläisen aseteollisuuden uusimpia innovaatioita. Vulcan-tykit sylkevät lyijyä tappavalla tahdilla ja AI-tykit (anti-aircraft) pitävät lentävät viholliset kunnioittavan välimatkan päässä. Robotin tehokkaimmat aseet ovat kuitenkin maaliinhakeutuvat laserit ja ohjukset, joita löytyy vain rajallinen määrä. Kun ne loppuvat, on aika hankkia uusia, mikä tapahtuu tuhoamalla vähäisempiä vihollisia. Hyökkääjistä jää jäljelle erilaisia power-upeja, kuten energiakapseleita, raketteja, ammuksia ja vankeja. Kaikki helpottavat venäläisen sekopään elämää tavalla tai toisella. Myös tehtävän aikana pelastetuista ihmisistä jaetaan bonuksia suoritettujen tehtävien jälkeen.
Kannattaa poimia mahdollisimman monta energiakapselia jokaisen tehtävän aikana. Tehtävien välissä niitä voi vaihtaa parempiin aseisiin, panssareihin, raketteihin ja niin edelleen.

Ivan





Ivanin erikoisuus on pienten ja ilkeiden vihollisten räjäyttäleminen. Psygnosiksella on nähty paljon vaivaa intron suhteen. Harmi ettei intoa ole riittänyt pelintekovaiheessa.





NAURETTAVA RYSSÄ

Heti alkuun pääsemme ihailemaan upeaa introa, josta löytyy komeasti renderoituja panssariajoneuvoja. Kaikki pyörii sujuvasti ja tuntuu lupaavalta, kunnes Ivan tovereineen alkaa mongertamaan kamalaa englantiaan. Pian paljastuu, ettei Ivan olekaan mikään raaka–Arska, vaan asennevammainen nörtti neljäkymmentä metriä korkeassa sotakoneessa. Mielenvikaisuus loistaa hänen rasvaiselta otsaltaan kuin neonvalo. Hänen fantasiansa ovat niin sairaita, että edes psykiatrian luoja Sigmund Freud ei saisi hänestä henkisesti tasapainoista kansalaista. Eihän kukaan normaalijärkinen ihminen voi haluta autoonsa karvanoppia, eihän? Ivanin matalasta älykkyysosamäärästä ja sekopäisyydestä huolimatta peli vaikuttaa oikein mukavalta shoot 'em upilta. Maisemat ovat kauniita ja vihollisia riittää. Äänitehosteet ovat ammuskelien parhaasta päästä. Se, mikä tämän pelin pilaa, on tehtävien taipumus toistaa itseään. Jos Psygnosiksella olisi maltettu tehdä vähän vaihtelevampia tehtäviä, niin Krazy Ivan olisi saanut paremmat pisteet.

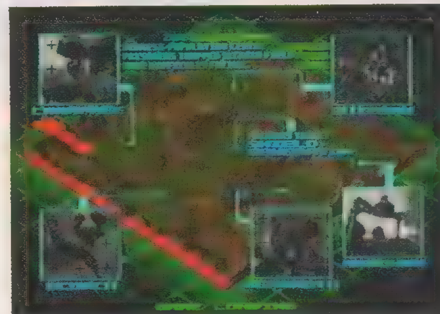
Martti-san 78

EI LÄMMITÄ

Vihdoinkin pääsen valittamaan Full Motion Videosta. Krazy Ivanin intro olisi tosi hyvä, ellei siihen olisi päästetty kahta b-luokan näyttelijää. Eikä se tuska introon lopu. Vähän väliä ruutuun tungetaan venäjää murtava blondiini, joka toivoisi olevansa Goldeneyen Isabella Scorupco. Ikävää, että tämä täti oli liian ruma siihen rooliin ja vielä ikävämpää on se, että hänen täytyy tunkea itsensä minun peli-iloani pilaamaan.

No, viis hänestä, Psygnosishan tässä suurempi syyllinen on. Olisivat jättäneet videosekvenssit pois, niin peli olisi ollut paljon siedettävämpi. Jos he sitten olisivat tehneet tehtävistä vaihtelevampia, niin Krazy Ivan olisi alkanut lähestyä jo kiitettävää arvosanaa. Nyt tämä tuotos päätyy armotta siihen mappiin, jonka päällä lukee: "komean näköiset mutta tylsät sotapelit." Minä en muutenkaan pidä tällaisista peleistä.

Topi 71





Ivanin robotti tulee suoraan Siperian asetehtailta. Venäläiset osaavat tuhoamisen jalon taidon.

GRAFIIKKA 86
Sujuvaa ja komeaa, kiinnittää huomion tehokkaasti puoleensa.

TUNTUMA 76
Robotti on vaikeasti ohjattava, sen hallitsemisen oppiminen vie jonkin aikaa.

ÄÄNET 82
Hyvät äänitehosteet luovat Krazy Ivaniin tunnelmaa.

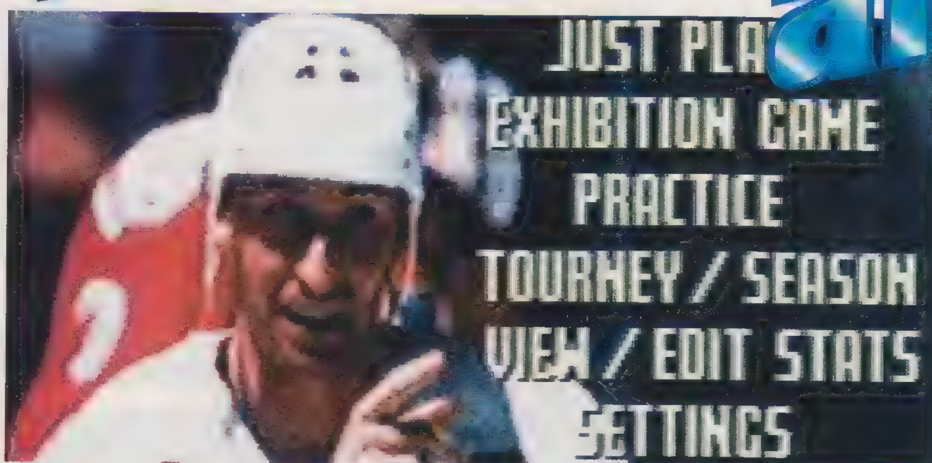
HAASTE 70
Hieman liian helppo. Toistaa itseään turhan paljon.

YHTEENSÄ
Keskinkertainen ammuskelupeli, josta löytyy komeita animaatioita ja Full Motion Videota.
75

LUONNE	**Urheilu**
JULKAISIJA	**Time Warner**
JAKELU	
MYYNNISSÄ	**Helmikuu**
PELAAJIA	**1 – 2**
PELIMUISTI	**Muisti**
KOKO	**16 MBit**
MUUTA	

Sitä luulisi kaikkien viime vuosina ilmestyneiden jääkiekkopelien kyllästäneen markkinat aika tehokkaasti. Time Warnerilla ei olla ilmeisesti samaa mieltä, sillä he lykkäävät uuden lätkäpelin jäälle...

Wayne Gretzky and the



Kuten kaikki hyvin tietävät, Wayne Gretzky on ollut jääkiekkokaukaloissa mukana jo vuositolkulla, ja hänestä onkin tullut enemmän tai vähemmän lajin keulakuva. Onko Wäinöltä kysytty mitään tätä peliä tehtäessä, sitä alkaa väkisinkin ihmettelemään vähän aikaa pelattuaan.

Jääkiekkopeli alkaa tunnetusti alkuvihellyksestä, ja tässä tapauksessa pahat aavistukset alkavat hiipiä kypärään jo ennen alkuvihellystä. Pelaajat seisovat uhkaavasti naamat vastakkain ja näyttävät kahdelta paperinukelta, jotka huitovat holtittomasti ylisuurilla mailoillaan. Jos olette ikinä pelanneet niitä vanhoja pöytälätkäpelejä, joissa littanoita hahmoja ohjaillaan metallitikuilla, niin tiedätte mitä tarkoitan. Tilanne ei juuri parane pelin alettuakaan. Pelaajia on vaikea ohjata, ja vaikka he ovatkin erinimisiä, niin heidän taitonsa ovat tismalleen samat, ja sekin osaltaan tekee WG:stä mielenkiinnottoman ja pitkästyttävän.

...pahat aavistukset alkavat hiipiä kypärään jo ennen alkuvihellystä...

Jotta peliin saataisiin hieman vaihtelua, niin siihen on ympätty ihmeellisiä valikkoja. Pelata voi esimerkiksi Arcade Modessa tai Simulation Modessa. Valitettavasti kahden vaihtoehdon ainoa ero on se, että Arcade Modessa voi käyttää ns. Supercheck-kamikazetaklausta, jonka avulla useimmiten oma pelaaja syöksyy kahtasataa naama edellä laitaan ja suoraan lasarettiin. Jos se ei riitä vaihteluksi, niin valita voi myös sen, kuinka rankkoja otteita jäällä käytetään. Valinta on tosin pelkkää silmänlumetta, sillä Defensive- ja Roughest -vaihtoehtojen välillä ei ole mitään eroa.

Ei, tässä pelissä ei todellakaan ole mitään hyvää. Jo pari minuuttia pelattuaan raavaskin mies on valmis puhkeamaan itkuun. Ne muutamat animaatiosilput, joita esitetään maalien ja ulosajojen yhteydessä, onnistuvat vain ärsyttämään. Vaivaa pelin tekijät ovat nähneet vain tappelukohtausten suhteen – ne ovat kehittyneempiä kuin missään muussa lätkäpelissä. Onneksi Electronic Arts tekee urheilupelejä SNES:lle. Muuten Wayne Gretzky olisi saattanut karkottaa lätkäfanit Nintendon konsolilta ikiajoiksi.

POCAHONTAS ON RANKEMPI

Kun sain tämän kasetin käteeni ja luin kotelosta kuinka tämä peli kiidättäisi minut lätkänirvanaan, ja kuinka voisin voittaa tapaamisen itse Wayne Gretzkyn kanssa, päätin laittaa Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars -pelin idioottitestiin. Kotiin päästyäni löin kasetin koneeseen ja ryhdyin toimeen. Testi menee näin: valitaan puolen tunnin mittainen matsi vaikeimmalla vaikeusasteella, aloitetaan peli, jätetään ohjain lattialle ja lähdetään pihalle. Puolen tunnin päästä palasin katsomaan mitä oli tapahtunut. Pahimmat epäilykseni olivat käyneet toteen: joukkueeni oli voittanut 4 – 0! Enkä ollut koskenutkaan ohjaimeen! Sitäpaitsi konsolin ohjaama joukkue oli hävinnyt ainoan minua vastaan käymänsä tappelun, joten peli oli reputtanut idioottitestin huonoimmin mahdollisin arvosanoin. Muutaman tunnin ahkera pelaaminen (kyllä, yritin ihan oikeastikin) ei muuttanut tilannetta miksikään. Kyseessä ei ole pelkästään huono peli. Kyseessä on rikos ihmiskuntaa vastaan! Jälleen kerran lätkähullulta kansalta yritetään kyniä viimeisetkin pennoset ala-arvoisella tuotteella.

Tommi 29

SURKUHUPAISAA

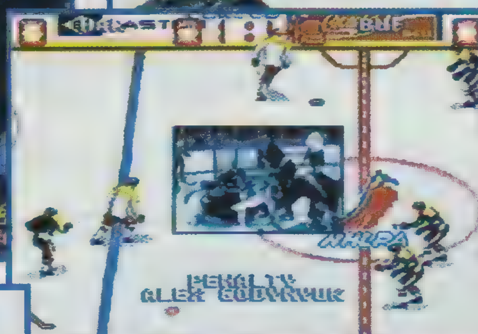
Time Warnerin yritys kopioida Electronic Artsin NHL-sarjaa ei onnistu edelleenkään. Lopputuloksena on yksi surkuhupaisimmista lätkäpeleistä mitä ikinä on julkaistu. Ilmeisesti pelaajat ovat luistelevinaan jäällä, mutta minun silmääni touhu näyttää enemmän juoksemiselta. Peliä on yritetty komistaa Full Motion Video -uusinnoilla, mutta koska ne eivät muistuta lainkaan viimeksi tehtyä maalia, niin ne tuntuvat täysin tarpeettomilta. Minusta Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars on surkein lätkäpeli sitten Brett Hull Hockeyn.

Topi 34

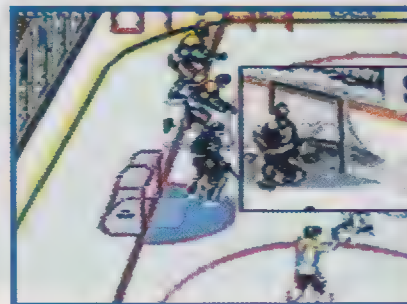
NHLPA All-Stars

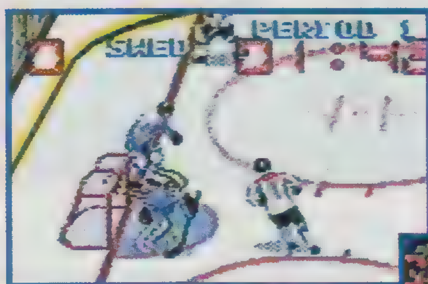






Aloitukset ovat tämän pelin huvittavimpia osuuksia. Pelaajat seisovat naamat vastakkain ja viuhtovat mailoillaan kuin heillä olisi ampiaisia housuissa. Kiekkoa ei saa koskaan omalle pelaajalle. Mutta viis siitä, voitto on varma ellei koske ohjaimeen.









Ei kannata edes vilkaista tämän pelin suuntaan, koska Electronic Artsiltakin on ilmestynyt ainakin neljä parempaa lätkäpeliä.

GRAFIIKKA 45
Näin surkeilta eivät näytä edes Tapparan pelaajat selkäsaunan jälkeen.

TUNTUMA 36
Näin surkeasti eivät liiku edes Tapparan pelaajat.

ÄÄNET 43
Näin surkeilta eivät kuulosta edes Tapparan pelaajat selkäsaunan jälkeen.

KAASTE 30
Voittaa voi, vaikkei edes koskisi ohjaimeen.

YHTEENSÄ
Runttaa ne, Wayne, runttaa ne!

32

LUONNE	Lentosimu
JULKAISIJA	Core
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt!
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	Salasana
KOKO	CD
MUUTA	Myös PlayStationille



Lentosimulaattorit ovat perinteisesti kuuluneet tietokonepelien valtakuntaan, mutta koska sekä PlayStationissa että Saturnissa riittää tarpeeksi vääntöä lentämiseenkin, niin ketään ei luultavasti pahemmin yllätä *Thunderhawk*-vatkaimen ilmestyminen.

Thunderhawk 2 – Firestorm



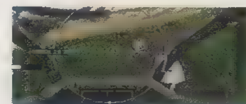
Milloin tahansa tehtävän aikana voi vaihtaa kamerakulmaa. Osuminen käy paljon helpommaksi, jos viholliskone on ruudulla...



Vuosi on 1999 ja maailma on jälleen päin helvettiä. Kapitalismi ja amerikkalainen unelma ovat uhattuina, joten Nato lähettää maailman tehokkaimmat helikopterit tuomaan omenapiirakan ilosanomaa maailman joka nurkkaan.
Ohjaimen ottaa ruudinkatkuisiin kätösiinsä maailman kovin taistelulentäjä, ja maailman huumeparonit tutisevat viidakkolinnoituksissaan kuullessaan helikopterin potkurien suhinan. Pelaajan epäkiitollinen tehtävä on suojella jälleen kerran läntisen maailman intressejä ilkeiltä terroristeilta.

Huumeparonit tutisevat viidakkolinnoituksissaan kuullessaan helikopterin potkurien suhinan.





NOTKEA JA NOPEA

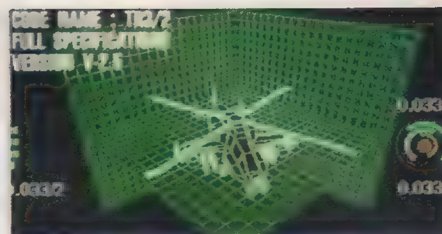
Tehtävien suorittamiseen saa AH-73M Thunderhawk -helikopterin. Kyseessä on maailman kehittynein vispilä. Sen panssarointi kestää jopa 30mm ammusten suorat osumat. Parasta koneessa ei kuitenkaan ole panssarointi, vaan nopeus ja notkeus. Vatkaimen suorituskyky on paras ase rambokompleksinsa parissa painivia yliaseistettuja viholliskohortteja vastaan. Pari tehtävää suoritettuaan tulee siihen tulokseen, että paras taktiikka on hiipiä vihollisen selän taa ja antaa palaa niin saatanan taval. Ei kovin ritarillista, mutta milloin sota muka on ollut reilua? Thunderhawkissa jokaisella vihollisella on oma tapansa hyökätä ja liikkua. Muutama pelikerta menee siihen, että opettelee vihollisen responssit helikopterin ilmestyessä sotatantereelle.

BOSNIASTA PERUUN

Pelin vahvin puoli löytyy vaihtelevista tehtävistä. pelaaja saa itse valita jonkin seitsemästä, eri puolille maailmaa sijoitetuista tehtävistä. Jokainen tehtävä koostuu kolmesta osasta, jotka voivat sijoittua niin valtamerille kuin Etelä-Amerikan viidakkoihinkin. Ensisijainen kohde vaihtelee valitusta tehtävästä riippuen. Helikopteri voidaan määrätä YK-joukkoja saattamaan tai nopean iskun tehtävään Irakin hehkuvan kuumille aavikoille. Jotkut tehtävät sijoittuvat yöaikaan, ja niissä saattaa olla tavoitteena tuhota tietty määrä kohteita annetussa ajassa. Jollei ehdi tuhota kohteita, saa varoituksen. Kolmen varoituksen jälkeen voi aloittaa hommien etsimisen vaikkapa DDT-pilottina Alaskan perämetsissä. Jos taas onnistuu tehtävissä, niin palkkioksi voi saada vaikkapa ihka uuden ja kiiltävän mitalin.







VAUHTI EI RIITÄ

Thunderhawk 2 – Firestorm on seuraavan sukupolven lentopeli. Siitä löytyy lajiin kuuluva tunnelmaa ja monimutkaisuutta. Siitä ei ole kovin kauan kun PC-pelaajat saivat näppeihinsä tämänlaatuisia pelejä, ja koska tekniikkaa etenee vauhdilla, niin me konsolipelaajatkin pääsemme nauttimaan tämän kaliiberin lentosimuista.

Siinä on tiettyä todellisuudentuntua, kun lentelee ympäriinsä propelleihin asti lämpöhakuisilla ohjuksilla aseistettuna. Viholliset näyttävät hyviltä ja niitä on riittävästi. Vaihtelevat maisemat tuovat nekin omalta osaltaan Thunderhawkiin lisää realismia. Suosikkitehtävässäni pääsen tuhoamaan lentävän linnoituksen ennen kuin se ehtii ilmaan. Tehtävä sijoittuu yöaikaan, ja vihollisten ilmatorjunta valaisee taivaan välähdyksinä. Peli on lähes täydellinen, mutta yksi asia minua kuitenkin häiritsee suunnattomasti: ruutu ei päivity tarpeeksi nopeasti, jotta ympäristöstä saisi kunnollisen käsityksen. Jos Core olisi malttanut viilata Thunderhawkia vielä hetken, niin siitä olisi tullut kaikkien aikojen paras lentopeli. Nyt se on vain hyvä.

Martti 90



SATURN

VAIKUTTAVAA MUTTA TURHAUTTAVAA

Sota ja lentäminen on yhdistelmä, joka on aina kiehtonut niin isoja kuin pieniäkin poikia. Siksi tietokoneille on tehty lukemattomia lentosimuja. Tämäkään peli ei enää tarjoa lajissa mitään uutta. Tosin hyvään alkuun päästään sillä, että koneena on helikopteri sen tavanomaisen suihkuhävittäjän sijaan. Grafiikka on komeaa, vieritys nopeaa ja tarkkaa, ja kentät vaihtelevia. Mukana on paljon valikkoja ja nippeleitä, joiden kanssa nutaaminen on osa peliä. Ohjausta on mietitty tarkkaan, ja siitä onkin saatu mukavan looginen (kunhan muistaa silmäillä koko ajan mittaristoa). Muuten Thunderhawk ei sitten kovin paljoa vanhasta F-15 Strike Eaglesta eroa. Jos tällaisista peleistä pitää, niin rahoilleen saa kyllä vastinetta. Itse olin aluksi vaikuttunut, mutta monimutkaisen ohjauksen takia myös turhautunut. Parin päivän harjoittelun jälkeen vispilä alkaa kuitenkin pysymään hyppysissä, ja silloin pääsee iskemään kuin koston enkeli salakuljettajien ja merirosvojen kimppuun. Siinä vaiheessa alkaa myös haukottelu. Onhan se ikävystyttävää ampua alas viisi–kuusi hävittäjää konekivääriillä kun ohjukset ovat päässeet loppumaan...

Hyvä peli, mutta vain asianharrastajille.

Joonas 82



Useimmat Thunderhawk 2 – Firestorm -pelin kentistä sijoittuvat erämaihin.

GRAFIIKKA 80
Polygonit ovat siistejä ja tehosteet komeita. Valitettavasti päivittyminen on hieman hitaanlaista.

TUNTUMA 86
Helikopteri liikkuu pehmeästi kuin Tai Ji -mestari.

ÄÄNET 91
Erittäin hyvät äänitehosteet lisäävät todenmukaisuuden tuntua.

HAASTE 87
Tehtäviä riittää – Thunderhawk 2 ei lopu päivässä tai kahdessa.

YHTEENSÄ
Paras lentosimulaattori pitkiin aikoihin.

86

LUONNE	**Toiminta**
JULKAISIJA	**Sony**
JAKELU	**Computer 2000**
MYYNNISSÄ	**Ute nu**
PELAAJIA	**1 – 2**
PELIMUISTI	**Salasana**
KOKO	**CD**
MUUTA	

Destruction Derby oli hitti, mutta nyt tulee peli, josta löytyy vieläkin enemmän pakokaasua, nokkakolareita ja aseita. Twisted Metal – kaikki keinot ovat sallittuja.

Twisted METAL



Tämä on peli niille, jotka eivät jaksa ajaa Ridge Racerilla tai Sega Rallylla tuntikausia rataa ympäri ihanteellista kierrosaikaa metsästämässä. Tämä on peli niille, jotka eivät jaksa hakea ihannekulmaa Wipeoutin kurveihin tai väistellä vastustajia, jottei menettäisi kymmentä sijaa. Mutta jos ikinä on halunnut rutata jonkun törpön kuplavolkkarin kymmentonnisella kuorma-autolla, tai jos ajatus vastustajien ampumisesta atomeiksi napalmilla ja ohjuksilla kuulostaa hyvältä, niin sinä tapauksessa Twisted Metal on peli, jota kannattaa tutkia lähemmin.

Destruction Derby tarjosi paljon mahdollisuuksia niille, joita sääntöjenmukainen kilpa-autoilu ei kiinnosta. Twisted Metallissa sääntöjä ei ole. Pelin tapahtumat sijoittuvat lähitulevaisuuden amerikkalaiseen suurkaupunkiin. Tehtävänä on säilyä hengissä. Pelaaja saa valita auton ja vaikeusasteen. Sen jälkeen lähdetään matkalle läpi kuuden kaupunginosan. Maali on saavutettu, kun muita ei ole enää jäljellä – lukuunottamatta savuavia autonromuja.

Maali on saavutettu, kun muita ei ole enää jäljellä – lukuunottamatta savuavia autonromuja.

Kun on matkalla romuralliin, niin kotoa ei kannata lähteä isukin Audilla. Twisted Metal vaatii hieman sofistikoituneempaa otetta, onneksi vaihtoehtoja on kaksitoista kappaletta. Kaikkea löytyy tonnikeijuista kuormureista ja monstertruck-autoista nopeisiin urheiluautoihin ja choppereihin.

Periaate on yksinkertainen: suuret kärryt ovat kestäviä mutta hitaita ja heikosti aseistettuja, pienemmät rassit ovat heikompaa tekoa, mutta niistä löytyy vauhtia ja tehokkaita aseita. Perusaseistukseen kuuluu konekivääri, muita namuja kuten miinoja ja erilaisia raketteja löytyy matkan varrelta. Jokaisesta ajoneuvosta löytyy myös oma erikoisaseensa.

Ajaminen tapahtuu kuudella eri kentällä (seitsemäs on viidennen muunnos). Tarkoituksena on pysyä hengissä ja kaltata vastaantulevia vastustajia. Kentät vaikeutuvat ja vastustajat kovenevat sitä mukaa kun pääsee eteenpäin pelissä. Lisäaseita ja lisäenergiaa löytyy sieltä sun täältä, kuten myös piilotettuja oikoteitä, jotka vaativat jonkin verran harjoittelua (kuten esimerkiksi hyppy pilvenpiirtäjän katolta toisen pilvenpiirtäjän katolle). Taktiikkaa kannattaa muuttaa ajoneuvonsa ja kamerakulmansa mukaan. Kuormurin ratin takana istuvalle paras taktiikka on ajella ympäriinsä ja jyrätä kaikki mikä tulee vastaan. Jos valitsee pienemmän auton ja subjektiivisen kamerakulman (siis ratin takaa), niin Twisted Metal muistuttaa jonkin verran pyörille nostettua Doomia. Kaksinpeli elävää vastustajaa vastaan onnistuu jaetulla ruudulla (Split Screen), tosin vain ensimmäisellä kentällä, mutta viis siitä – kaverin jyrääminen asvaltin pintaan kymmentonnisella kuormurilla on aina vaivan arvoista!

HAUSKA, MUTTA LYHYT

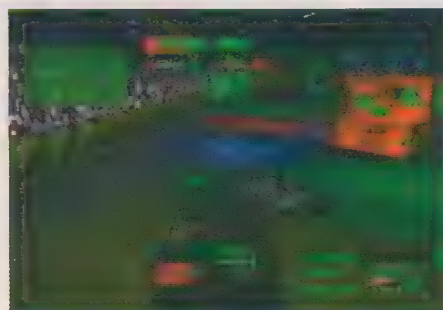
Minun henkilökohtainen suosikkini on monstertruck Hammerhead. Se johtuu siitä, että auton erikoisase Crusher ei ole mikään nössö maaliinhakeutuva ohjus tai joku muu kilometrin päästä tehoava tuomiopäivän tykki. Sellaiset pelit sopivat mamman pikku märkäkorville. Tällä autolla jyrätään tylysti vastustajien Ladat lunastuskuntoon. Sitten pistetään pakki silmään ja painetaan kaasua uudelleen. Vihdoinkin pääsee kunnolla toteuttamaan



Oi, joulu on tulossa! Tai, no, ruumiiden määrästä päätellen ennemminkin uusivuosi...











aggressiivista ajotyyliään. Twisted Metal on hauska peli, erittäin hauska. On hauskaa runtata vastustajien mobiilit kierrätyskuntoon. On hauskaa etsiä kaikki ihmeellisetkin reitit pisteestä A pisteeseen B. Kun kaiken on kokenut Hammerheadilla, voi aloittaa alusta Mr Grimmillä ja ihailla menoa eri kamerakulmasta. Ja kas – muutokset ovat tuoneet tullessaan melkein uuden pelin! Twisted Metallin heikkoudet eivät siis ole pelituntumassa tai hauskuuden puutteessa. Muita puutteita ikävä kyllä sitten riittääkin. Henkilökohtaisesti en ole kovin otettu tällaisesta synkästä grafiikasta, varsinkaan koska se on myös pikselikästä ja epäselvää. Tuntuu siltä kuin pelin tekijät yrittäisivät peitellä virheitään vähäisellä valaistuksella. Jaetun ruudun kaksinpelikään ei ole mikään huippujuttu – kaksi pientä ja pimeää ruutua ja vain yksi kenttä... Kaikkein rasittavinta on kuitenkin pelin lyhyt elinikä. Kentät ovat vaihtelevia ja omaperäisiä, mutta niitä on aivan liian vähän. Ei kestä montakaan päivää kunnes vähänkään kokeneet pelaajat ovat jo löytäneet ja nähneet kaiken. Sen jälkeen pelillä ei olekaan enää mitään tarjottavaa. Twisted Metallin läpi pelattuaan sen pariin ei enää halua pelata.

Joonas 78

TRENDIN ON MUUTUTTAVA

Jokainen poika on joskus halunnut olla Mad Max, joka ajaa omituisella autollaan erämaassa ja roistojen yli. Kuulostaa hauskalta, mutta Twisted Metal ei sitä todellisuudessa ole. Single Trac -pelitalossa ei tunnuta oikein keksivän uusia ideoita. Twisted Metal muistuttaa monessa suhteessa heidän aiempaa peliään, Warhawkia. Yhtäläisyydet ovat valitettavasti huonommasta päästä. Ohjaus muistuttaa edelleen JAS Gripenistä, ja grafiikka on yhtä puuroista kuin muissakin yhtiön tuotoksissa. Single Trac väitti Warhawkia maailman kehittyneimmäksi simulaattoripeliksi. Onneksi he tällä kertaa ovat onnistuneet pitämään suunsa kiinni. Voihan sitä kutsua edistykseksi, että he eivät nimittäneet Twisted Metallia maailman parhaaksi autosimulaattoriksi. Minua alkaa jo häiritsemään se, että PlayStationille ilmestyy jatkuvalla syötöllä tällaisia turhanpäiväisiä toimintapelejä. Sonyn valikoimista RPG ja seikkailu tuntuvat jääneen kokonaan pois. Toivottavasti trendi muuttuu pian.

Martti 54



Chopperin sarvissa Twisted Metal näyttää aivan eri peliltä kuin kaksitoistatonnisen rekan ratin takana. Rekan jälkeen olo on jotenkin alaston... mutta edes Hells Angelsien hengailujäseniltä ei löydy tällaisia tykkejä!



GRAFIIKKA 80
PC-tyylisen pimeää, mutta toiminta ja vieritys toimivat jouhevasti.

TUNTUMA 81
Loistava ohjaus ja harkitut toiminnot.

ÄÄNET 79
Karmeaa musiikkia ja tuhteja äänitehosteita.

HAASTE 60
Liian helppo kestääkseen kovin pitkään ja liian yksitoikkoinen kaksinpeli.

YHTEENSÄ
Hauska romuralli, joka ei valitettavasti riitä kovin pitkään.
67

PLAYSTATION

LUONNE	Racing
JULKAISIJA	Bullfrog
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1 – 2
PELIMUISTI	Muistikortti
KOKO	CD
MUUTA	Myös Saturn

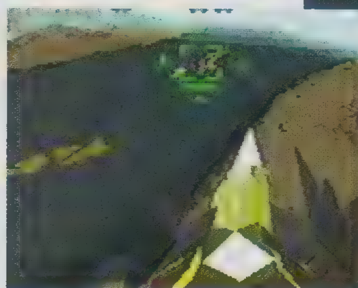
Hi Octane

Bullfrog yrittää Wipeoutin vanavedessä vuorollaan tehdä vaikutuksen PlayStationin omistajiin. Bullfrog on hyvässä maineessa, ja sen meriiteistä löytyy sellaisia pelejä kuin Syndicate ja Theme Park. Nyt näyttää strategiapelien aika olevan heidän osaltaan ohi. Päivän sana on vauhti.
Minun mielestäni Hi-Octane on selkeästi huonoin tähän mennessä PlayStationille julkaistuista peleistä. Grafiikka on surkeaa, ohjaus alle kaiken arvostelun ja äänet jäävät toiseksi jopa Namcon ikälopulle Galaxianille. Bullfrog on siis munannut oikein kunnolla.
Jos Hi Octane kuitenkin yhä kiinnostaa, niin kaivakaa mieluummin Nintendon vanha Game & Watch -peli Donkey Kong esiin. Sen parissa viihdytte taatusti paremmin kuin Hi Octanen.

Martti 12









GRAFIIKKA 26
Puuroiset polygonit nykivät edestakaisin. Sama kuin yrittäisi pelata Virtua Fighteria Game Gearilla.

TUNTUMA 18
Tuntuma? Mikä tuntuma? Hi Octanesta sellaista ei löydy.

ÄÄNET 32
Musiikki on perverssi sekoitus 80-luvun Casio-syntikoita ja M.A. Nummisen kunnalliskertomuksia.

HAASTE 20
Suurin haaste on pakottaa itsensä pelaamaan.

YHTEENSÄ
Aiheuttaa pahoinvointia jo pieninä annoksina.
21

SATURN

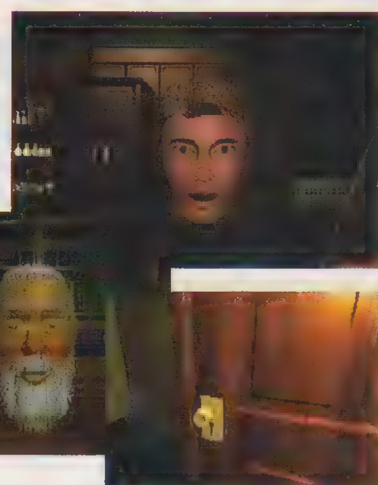
LUONNE	Seikkailu
JULKAISIJA	Sega
JAKELU	
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	??
KOKO	CD
MUUTA	

Mansion of Hidden Souls

Aluksi Mansion of Hidden Souls vaikuttaa lähinnä pitkäpiimäiseltä, mutta kun arvoitusten osaset alkavat loksahdella paikoilleen, niin peli muuttuu yhä mielenkiintoisemmaksi ja mielenkiintoisemmaksi. Tarkoituksena on ratkaista suuressa, vanhassa talossa erilaisia mysteereitä. Talo on täynnä maallisen vaelluksen taakseen jättäneitä ihmisiä, joiden kanssa käytävien keskustelujen avulla täytyy päätellä ratkaisut arvoituksiin. Jotkut asukeista ovat ilkeitä ja ahdaskatseisia, toiset taas kilttejä ja avuliaita. Talossa seikkaillessaan pelaaja löytää erilaisia esineitä, jotka ovat johtolankoja arvoitusten ratkaisuihin. Joitakin esineitä voi antaa hengille hyvien vihjeiden toivossa.
Mansion of Hidden Souls on loistava peli. Se muistuttaa hieman Mystiä. Grafiikat eivät ole kovinkaan näyttäviä eikä toimintaa ole nimeksikään, mutta erittäin mielenkiintoisesta pelistä on silti kyse. Suositellaan kaikille dekkareista ja Cluedosta pitäville.

Martti 80





GRAFIIKKA 80
Huolellisesti tehtyä. Vieritykset sulavia.

TUNTUMA 77
Ohjaus toimii hienosti, kaikki sujuu niin kuin pitääkin.

ÄÄNET 82
Perinteisiä töräyttelyjä ja hyviä puhe- ja tehostesampleja.

HAASTE 85
Monipuolisia arvoituksia ja monta vaikeusastetta. Tähän peliin ei väsy ihan heti.

YHTEENSÄ
Mukavan omaperäinen.
79

LUONNE	Seikkaliu
JULKAISIJA	Panasonic
JAKELU	Import
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	??
KOKO	CD
MUUTA	

The Daedalus Encounter

3DO

Casey on sekoitus ihmistä ja konetta. Hän lähtee kumppaniensa Arin (Tia Carrere) ja Zackin (Christian Bocher) kanssa pelastamaan pulaan joutunutta avaruusalusta, joka on putoamassa aurinkoon. Tehtävä osoittautuu nopeasti hengenvaaralliseksi. Koska Casey kerran on puoliksi kone, niin hän saa tehtäväkseen kaikki vaarallisimmat tehtävät.

Pelin paras osa on amerikkalainen näyttelijätär Tia Carrere. Panasonic on ilmeisesti toivonut hänen sex-appealinsa pelastavan koko seikkailun, mutta valitettavasti Tian näyttelijänkyvyt eivät riitä kovin pitkälle, ja lopputuloksena on armotta floppi. Pelin tehtävät ovat yksinkertaisia ja rakenne muistuttaa paljon Dragon's Lairia. Pelin ostaneita voimme lohduttaa sillä, että koska se tulee neljällä CD-levyllä, niin niistä saa kivat lasinaluset koko perheelle.

Martti 34









GRAFIIKKA 56
Pikselikästä Full Motion Videota ja vettyneitä värejä.

TUNTUMA 33
Jos mielelläsi painelet samaa nappia samassa paikassa tuhat kertaa perätysten, niin tämä on sinun pelisi.

ÄÄNET 53
Tavallisen tylsiä avaruusräiskeitä ja painajaismaisen huonoa musiikkia.

HAASTE 24
The Daedalus Encounterin pelaaminen on yhtä hauskaa kuin juurihoito ilman puudutusta.

YHTEENSÄ
Pelkästä Full Motion Videosta koostuva peli ei paljon lämmitä.
29

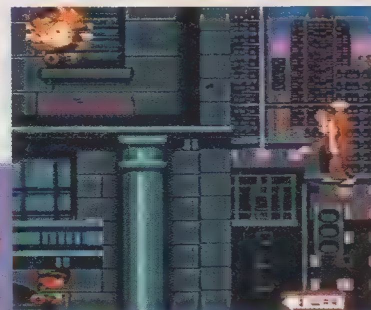
LUONNE	Tasoloikka
JULKAISIJA	Infogrames
JAKELU	Import
MYYNNISSÄ	Nyt
PELAAJIA	1
PELIMUISTI	??
KOKO	16 MBit
MUUTA	

Spirou

MEGA DRIVE

Infogrames on selvästi fiksoitunut ranskalaisiin ja belgialaisiin sarjakuviin. Asterixin, Obelixin, Marsupilamin ja Tintin jälkeen on vuorossa Piko (Spirou) reippaine joukkoineen. Jos ette satu tuntemaan sarjakuvan taustaa, niin kerrottakoon tässä että ilman Pikoa meillä ei olisi Marsupilamia eikä Niilo Pielistä. Pikon ja Fantasion seikkailut on kynäillyt nimittäin nerokas ranskalainen sarjakuvapiirtäjä Franquin.
Legendaarisen piirtäjän taidot eivät kuitenkaan näytä tarttuneen pelin tekijöihin. Spirou on vain tavanomainen tasoloikka muiden joukossa. Piko seuraa Spip-oravaa ympäri New Yorkia metsästäen ilkeää robottia, joka on karannut kreivi Sieninevalta. Kentille on ripoteltu pieniä pikkolon hattuja, joita Piko voi poimia bonuksia saadakseen.
Spirou on ikävä ja ennen kaikkea yksitoikkoinen esitys, joka tuottaa suurella todennäköisyydellä pettymyksen Piko-faneille. Infogrames pystyisi parempaankin.

Martti 55









GRAFIIKKA 65
Infogrames osaa tehdä mukavan lämmittävää grafiikkaa.

TUNTUMA 67
Piko liikkuu hiukan liian hitaasti, toisinaan hyppääminen on vaikeata.

ÄÄNET 64
Toisesta korvasta sisään, toisesta ulos.

HAASTE 78
Pikolla riittää selvittämistä vihollisia kuhisevissa lukuisissa kentissä.

YHTEENSÄ
Toivottavasti Infogrames onnistuu seuraavalla kerralla paremmin.
72



Hyviä vinkkejä voi lähettää osoitteeseen: Super Power / Vinkit, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

CANNON FODDER [SNES]

SALASANAT

Tehtävä 1 - NBPBZ
Tehtävä 2 - BCBCY
Tehtävä 3 - SCSDX
Tehtävä 4 - YDBGR
Tehtävä 5 - DDSHD
Tehtävä 6 - SGDCH
Tehtävä 7 - WGPHX
Tehtävä 8 - RHBCH
Tehtävä 9 - ZHYCW
Tehtävä 10 - XKLDB
Tehtävä 11 - LKPCP
Tehtävä 12 - RLLCW
Tehtävä 13 - DLWCZ
Tehtävä 14 - ZNHCG
Tehtävä 15 - ZNSCX
Tehtävä 16 - CPBCP
Tehtävä 17 - HPSCC
Tehtävä 18 - NRDCT
Tehtävä 19 - HRPCD
Tehtävä 20- XSLCW
Tehtävä 21 - TSPDN
Tehtävä 22 - GTHCG



PETE SAMPRAS TENNIS [MEGA]

SALASANAT

START - Stuttgart
CAR - Tokyo
VEGAN - Washington
STAR - Dusseldorf
LCD - Paris
WALL - Montreal
SINKORSWIM - Barcelona
SHELF - San Fransisco
WINDOW - Bombay
POOL - London

MORTAL KOMBAT 3 [SNES]

PARHAAT KOODIT

PELAA SMOKENA

Resetoi peli. Kun copyright-teksti ilmestyy, paina vasemmalle ja A. Paina sitten oikealle pitäessäsi B:tä pohjassa, kun Williamsin logo ilmestyy. Pidä sen jälkeen X ja Y pohjassa yhtä-aikaa. Ääni mumisee pari sanaa ja Smoke ilmestyy.

KOOL VALIKKO

Valintaruudussa paina ylös, ylös, alas, alas,vasen, oikea, A, B, A. Onnistuessasi pääset huijausvalikkoon, jossa pääsee valitsemaan kaikenlaisia hyviä jippoja.

KOOLIMPI VALIKKO

Paina valintaruudussa Select, A, B, oikea, vasen, alas, alas, ylös, ylös. Ilmestyvästä valikosta löytyy mm. Double Damage, Quick Finish (fatalityjä yhden napin painalluksella!) ja mahdollisuus pelata pomoina.

PRIMAL RAGE [SNES]

FUSKUVALIKKO

Paina otsikkoruudussa starttia, niin pääset valintaruutuun. Paina sitten vasen, vasen, vasen, oikea, oikea, vasen, vasen, oikea, oikea, oikea, vasen, oikea. Jos onnistuit, niin tavallisen valikon jatkeeksi ilmestyy fuskuvalikko. Helppoa kuin donitsi.



POPULOUS [MEGA]

KENTÄN VALINTA

Populouksesta löytyy yhteensä 494 erilaista kenttää. Päästäksesi haluamallesi kentälle, kirjoita sen numero ja kirjaimet BIT. Jos siis haluat kentälle 243, kirjoita 243BIT.

DUNE II: BATTLE FOR ARAKIS [MEGA] SALASANAT

HOUSE ATREIDES	HOUSE HARKONNEN	HOUSE ORDOS
1 – DIPLOMATIC	1 – DEMOLITION	1 – DOMINATION
2 – SPICEDANCE	2 – SPICESATYR	2 – SPICESABRE
3 – ETERNALSUN	3 – BURNINGSUN	3 – ARRAKISSUN
4 – DEFTHUNTER	4 – DARKHUNTER	4 – COLDHUNTER
5 – ASHLIKENNY	5 – EVILMENTAT	5 – WILYMENTAT
6 – SONICBLAST	6 – ITSJOEBWAN	6 – SLYMELAINE
7 –DUNERUNNER	7 – DEVESTATOR	7 –STEALTHWAR
	8 – DEATHRUNNER	8 – POWERCRUSH

FORGOTTEN WORLDS [MEGA]

LOPPUMATTOMAT CONTINUET
Aloita kaksinpeli. Kun ensimmäinen pelaaja kuolee, niin toinen pelaaja painaa nopeaan tahtiin monta kertaa Start-nappia. Tämä konsti antaa melkoisen määrän continueita.



EARTHWORM JIM [MEGA]

PLASMA-AMMUKSET
Paina pausea ja näppäile C, A, B, C, A, B, A ja C. Kuulet äänen sanovan "Cheater!", mikä tarkoittaa sitä, että olet saanut plasma-ammukset.

TASON VALINTA
Pelin aikana paina start ja näppäile A+vasen, B, B, A, A+oikea, B, B, ja A. Jatkaessasi peliä pääset tasovalikkoon. Lopettaaksesi jonkun tasoista, paina pause ja näppäile A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C ja jatka peliä.



RAYMAN [PLAYSTATION]

LOPPUMATTOMAT CONTINUET
Kun viimeinenkin Raymanisi haukkaa multaa, ilmestyy Game Over -ruutu. Paina silloin ylös, alas, oikea, vasen (onnistuu vain jos sinulla on alle kolme continueta jäljellä). Kikan onnistuessa saat kymmenen uutta continueta. Toista kunnes niitä on riittävästi.

BATTLE ARENA TOSHINDEN [PLAYSTATION]

PELAA GAIANA
Pelataksesi Gaiana paina alas, alavasemmalle, vasemmalle ja neliö, kun 1P GAME-, VS HUMAN-, VS COMPUTER- ja OPTION -tekstit ilmestyvät ruutuun. Onnistuessasi kuulet sanan "fight" ja teksti muutuu sinisestä vaaleanpunaiseksi. Paina sitten Start. Valitse hahmoksesi Eiji, paina ylös ja nelikulmio, niin saat hahmoksesi loppupomon.

PELAA SHONA
Ensin sinun täytyy näppäillä Gaian koodi (yllä). Odota sitten kunnes otsikkoruutu ilmestyy, ja ennen kuin 1P GAME ja muut tekstit ehtivät ruutuun, paina oikea, vasen, oikea, vasen ja nelikulmio. Ääni sanoo "fight" ja kirjaimet vaihtavat väriä vaaleanpunaisesta vihreäksi. Paina Start ja valitse hahmoksesi Kayin. Pidä alaspäin-nappi pohjassa ja paina nelikulmiota, niin saat hahmoksesi Shon, pelin viimeisen pomon.

KAMERAKULMIEN MÄÄRÄÄMINEN
Päästäksesi vaikuttamaan kamerakulmiin, mene ensin valintaruutuun. Aseta Control Type -kohtaan H2 ja mene Camera Setting -kohtaan, niin löydät uuden toiminnon. Valitse mitä haluat ja aloita peli. Nyt pääset kontrolloimaan kamerakulmia ja pyörittämään kuvaa R- ja L-napeilla.



R1 - Pyöritys myötäpäivään
L1 - Pyöritys vastapäivään
R2 - Hyppy eteen
L2 - Hyppy taakse

Tilannetta voi parantaa painamalla pelin aikana start, jolloin peliin tulee tauko. Pidä pohjassa nelikulmio, kolmio, ympyrä ja risti, ja paina sitten Select, jotta taukovalikko poistuu. Pelin tauotessa energiamittarit katoavat, mutta samalla ilmestyy myös uusia kameratoimintoja. Ne ovat seuraavanlaisia:

L1 - Panorointi vasemmalle
R1 - Panorointi oikealle
L2 - Zoomaus lähemmäksi
R2 - Zoomaus kauemmaksi
Ylös - Panorointi ylös
Alas - Panorointi alas

Nyt pääset vilkaisemaan mitä Ellisin läpinäkyvän hameen alla piilee.

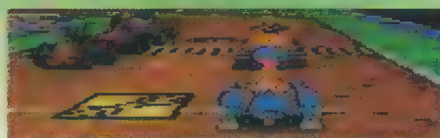
POWER CODES

GHOUL PATROL [SNES]

UUDET ASEET
7E1D 2899 – Nopea laser, pelaaja 1
7E1D 4899 – Nopea laser, pelaaja 2
7E1D 6E01 – Sininen ihmevempele, pelaaja 1
7E1D 8E01 – Sininen ihmevempele, pelaaja 2

STREET RACER [SNES]

LISÄMAUSTEITA
7E12 FC0x – Spritet sekoittuvat
7E12 C4EA – Jatkuva turbo ja auto acceleration
7E0C B300 – Raskas pallo jalitsupeliin



PELIKIRJASTO

Tämä on lista kaikista vuoden 1995 syyskuun jälkeen arvostelemistamme peleistä. Jokaisesta pelistä listataan sen luonne, sen yleiskuvaus sekä yhteispisteet ja se Super Powerin numero, jossa olemme sen arvostelleet.

SUPER NES

Asterix & Obelix
TASOLOIKKA
Vanhat, tutut sankarit keskinkertaisessa seikkailussa. Turhauttava peli.
SuPo 10/95 **54**

Batman Forever
BEAT 'EM UP
Nahkalämsä ja Robin digitoidussa tappelupelissä ilman tunnontuskia.
SuPo 9/95 **80**

Chrono Trigger
RPG
RPG-klassikko, luojanaan mies Dragon Ballin, Final Fantasyn ja Dragon Questin takaa.
SuPo 19/95 **95**

Demolition Man
SHOOT 'EM UP
Traaginen peli traagisesta elokuvasta.
SuPo 9&95 **70**

Donkey Kong Country 2
TASOLOIKKA
Odotettu jatko-osa maailman rakastetuimmalle apinapelille. Donkey ei valitetavast ole mukana.
SuPo 1/96 **95**

Doom
TOIMINTA
Pahin pettymys pitkiin aikoihin. SNES ei selvästikään ole polygonien-pyörittelyyn oikea kone.
SuPo 11/95 **51**

Earhtbound
RPG
Coca Colaa taikajuomas sijasta. Slapstickiä fantasian sijaan. Kummallinen roolipeli.
SuPo 11/95 **77**

Earthworm Jim 2
TASOLOIKKA
Mato jatkaa äklöttäviä seikkailujaan lehmien ja roistojen parissa.
SuPo 1/96 **86**

FIFA '96
URHEILU
IEi pärjää International Superstar Soccerille. EA:lta kaivataan uusia eväitä ensi vuodelle.
SuPo 12/95 **80**

Foreman For Real
URHEILU
Tyypillinen amerikkalainen nyrkkeilypeli, josta ei tunnelmaa löydy. Punch Out on yhä ykkönen.
SuPo 10/95 **53**

International Superstar Soccer Deluxe
URHEILU
Maailman parhaan jalkapallopelin vieläkin parempi jatko-osa.
SuPo 1/96 **95**

Killer Instinct
BEAT 'EM UP
Raren komea beat 'em up yllätti konsolimaailman totaalisesti. Tappelupeliklassikko.
SuPo 9/95 **95**

Kirby's Avalanche
ONGELMAPELI
Söötti Kirby amerikanisoidussa Super Puyo Puyossa. Hauska ja vaikea.
SuPo 9/95 **93**

Mask
TASOLOIKKA
Perustuu smannimiseen elokuvaan, muttei ole yhtä hauska.
SuPo 10/95 **78**

Mortal Kombat 3
BEAT 'EM UP
Verisen tappelupelisarjan kolmas ja paras osa. Klassikko.
SuPo 11/95 **89**

NBA Live '96
URHEILU
Paras korispeli niille, jotka ottavat lajin vakavasti eivätkä halua hassutella NBA JAmin kanssa.
SuPo 12/95 **86**

NHL '96
URHEILU
Klassikoksi muodostuneen sarjan paras osa ja paras SNES-lätkäpeli joka on ilmestynyt.
SuPo 11/95 **90**

Ogre Battle
STRATEGIA
Enix sai vihdoinkin Questin klassisen strategiaseikkailun käännetyksi. Omaperäisyyttä riittää, mutta ei täydellinen.
SuPo 10/95 **81**

Secret of Evermore
RPG
Amerikan Squaren ensimmäinen oma RPG oli juuri niin hyvä kuin osattiin odottaakin.
SuPo 12/95 **82**

Tintin In Tibet
SEIKKAILU
Maailman rakastetuin journalisti sai vihdoin oman pelinsä. Viihdettä kaiken ikäisille.
SuPo 12/95 **90**

Waterworld
SHOOT 'EM UP
Costnerin fisupätkä konsoliformatissa. Tylsää ja hankalaa.
SuPo 12/95 **57**

World Masters Golf
URHEILU
Viime vuoden paras golfpeli tuli EA:n kilpailijalta Virginiltä.
SuPo 9/95 **84**

Yoshi's Island
TASOLOIKKA
Paras tasoloikka sitten Super Mario Worldin. Vuoden 1995 paras peli joka suhteessa.
SuPo 11/95 **96**

GAME BOY

Asteroids/Missile Comand
KULTTIPELIT
Yksi harvoista vanhoista peleistä, jotka vielä jaksavat innostaa.
SuPo 10/95 **78**

Animaniacs
TASOLOIKKA
Sekoitus tasoloikkaa ja Lemmings-tyylistä ongelmapeliä. Sopii kaikkein nuorimmille.
SuPo 9/95 **80**

Bomberman GB
TOIMINTA
Tämä peli sopii Game Boylle. Paras kannettavan peli sitten Mario's Picrossin.
SuPo 1/96 **87**

Centipede/ Millipede
KULTTI
Hyönteistentappopeli, joka on enemmän typerä ja huono kuin viihdyttävä.
SuPo 11/95 **23**

Defender/Joust
KULTTI
Lisää historian siipien havinaa. Lennä ympäriinsä ja ammu kunnes nukahdat. Tai unohda koko peli.
SuPo 12/95 **21**

Earthworm Jim
TASOLOIKKA
Jälleen yksi täysin tarpeeton tasoloikkakonversio klassisesta tasoloikkapelistä.
SuPo 1/96 **45**

Galaga/Galaxian
SHOOT 'EM UP
Namcon klassikko toimii hienosti Ridge Racerin introna, muttei omana pelinään Game Boylla.
SuPo 12/95 **28**

Killer Instinct
BEAT 'EM UP
Tällainen graafisesti upea peli ei voi mitenkään toimia Game Boylla.
SuPo 1/96 **69**

Mickey Mouse
TASOLOIKKA
Jos se olisi ilmestynyt 80-luvulla, siitä olisi saattanut kiinostuakin. Nyt se tuntuu lähinnä avuttomalta.
SuPo 11/95 **44**

Street Fighter II
BEAT 'EM UP
Monien vuosien odottelun jälkeen SFII ilmestyi Game Boylle. Olisi saanut jäädä ilmestymättä...
SuPo 10/95 **62**

PLAYSTATION

3D Lemmings
ONGELMAPELI
Paljon ratkottavaa kolmiulotteisessa maailmassa.
SuPo 11/95 **82**

Battle Arena Toshinden
BEAT 'EM UP
Komeagrafiikkainen beat 'em up. Kokeneelle liian yksinkertainen, mutta aloittelijalle juuri sopiva.
SuPo 9/95 **85**

Destruction Derby
KILPA-AJO
Toisenlainen autopeli täynnä kolarointia ja tönimistä. Sopii aggressiiviselle autoilijoille, joiden täytyy päästää paineita.
SuPo 10/95 **86**

Discworld
SEIKKAILU
Tery Pratchettin fantasiakomediasta löytyy Eric Idlen ääni. Paljon klikkaamista.
SuPo 11/95 **85**

Doom
TOIMINTA
Doomin paras versio. PlayStation on kuin tehty tällaiselle pelille.
SuPo 1/96 **92**

ESPN Extreme Games
URHEILU
Vaihtoehtolajien oma peli. Hyvä niille, jotka åelkäävät asvaltti-ihottumaa.
SuPo 12/95 **86**

Goal Storm
URHEILU
Konamin jalkapallopeli, joka ei valitetavasti yllä SNES-pelien tasolle omassa lajissaan.
SuPo 12/95 **75**

Kileak - the Blood
TOIMINTA
Doom-variantti, josta löytyy vähänlaisesti vastusta. Kärsimättömien klaustrofobikkojen painajainen.
SuPo 9/95 **68**

Loaded
TOIMINTA
Gremlinin teurastuspeli. Muistuttaa Doomia, paitsi perinteisemmän perspektiivinsä puolesta.
SuPo 12/95 **78**

Rapid Reload
SHOOT 'EM UP
Kolikkopelivaikutteinen ammuskelupeli, joka on välillä hieman liian yksitoikkoinen.
SuPo 9/95 **74**

Rayman
TASOLOIKKA
Söötti Mario-vaikutteinen tasoloikka. Sopii niin suurille kuin pienillekin konsolipelaajille.
SuPo 1/96 **81**

Ridge Racer
KILPA-AJO
PlayStationin ensimmäinen peli, ja edelleen yksi komeimpia kolikkopelikäännöksiä.
SuPo 9/95 **92**

Tekken
BEAT 'EM UP
Vuoden 1995 paras beat 'em up, ja ensimmäinen kunnalla toimiva 3D-tappelupeli.
SuPo 11/95 **94**

Warhawk
SHOOT 'EM UP
Tavallinen keskinkertainen shoot 'em up. Lajityypin faneille kuitenkin mielenkiintoinen tuttavuus.
SuPo 1/96 **71**

Wipeout
VAUHTIPELI
Psygnosiksen vauhtipeli sai Chemical Brothersien musiikin ja Designers Republicin grafiikkojen avulla valtavasti huomiota.
SuPo 10/95 **90**

WWF Wrestlemania
BEAT 'EM UP
Vitamiinit ja hormonit sulassa sovussa. Peliin vain kyllästyy liian pian.
SuPo 1/96 **67**

SATURN

Bug
TASOLOIKKA
Viehko vihreä koko perheen hahmo. Liian helppo peli tavallisille Sega-pelaajille.
SuPo 11/95 **90**

Clockwork Knight
TASOLOIKKA
Leikkikaluritari seikkailee legojen ja barbie-nukkien värittämissä maisemissa.
SuPo 9/95 **88**

Clockwork Knight 2
TASOLOIKKA
Leluritari pelastaa sieviä nukkeja pulasta. Jälleen kaikkein nuorimmille pelaajille suunnattu peli.
SuPo 12/95 **66**

Cyber Speedway
KILPA-AJO
Tylsä kaahauspeli, jonka alkukuvat näyttävät japanilaisesta animesta napatuilta.
SuPo 10/95 **68**

Myst
SEIKKAILU
Paljon hitaampi kuin useimmat muut seikkailupelit, mutta samaan aikaan myös riippuvuuttä aikaan saava.
SuPo 12/95 **86**

NHL All Star Hockey
URHEILU
Siisti ja realistinen, muttei pärjää EA:n peleille missään suhteessa.
SuPo 1/96 **78**

Panzer Dragoon
SHOOT 'EM UP
Yksi historian kalleimpia shoot 'em upeja. Komea musiikki tulee Prahan filharmonikoilta.
SuPo 9/95 **91**

Robotica
SHOOT 'EM UP
Ruosteiset robotit yrittävät pelastaa universumin suuressa satelliitissa. Paljon ammuskelua ja juoksentelua.
SuPo 10/95 **72**

Victory Boxing
URHEILU
Suht hauska ja erilainen nyrkkeilusimulaattori, mutta ohjaus ei hymyilytä.
SuPo 1/96 **73**

Virtua Cop
SHOOT 'EM UP
Vihdoinkin voi ammuskella muovipyssyllä televisiota tuntematta itseään naurettavaksi.
SuPo 1/96 **92**

Virtua Fighter Remix
BEAT 'EM UP
Kuin alkuperäinen, mutta paremmilla grafiikoilla. Ei kannata jos omistaa alkuperäisen.
SuPo 11/95 **92**

Virtua Fighter 2
BEAT 'EM UP
Paras 3D-tappelupeli tähän mennessä. Hakkaa jopa Tekkenin.
SuPo 1/96 **96**

Virtual Hydlide
SEIKKAILU
Jäykällä päähenkilöllä on säälittävä suuntavaisto.
SuPo 11/95 **36**

MEGA DRIVE

Aahhh! Real Monsters
TASOLOIKKA
Keksitason peli, jota voi suositella nuoremmille pelaajille.
SuPo 1/96 **73**

Batman & Robin
BEAT 'EM UP
Komeimpia ja hauskimpia Megan toimintapelejä pitkiin aikoihin. Hieman vaikea tosin.
SuPo 9/95 **90**

Comix Zone
BEAT 'EM UP
Omaperäinen tasoloikka, joka on tehty pitkän sarjakuvan muottiin. Hauskaa vähän aikaa.
SuPo 11/95 **85**

Donald Duck - Maui Mallard
TASOLOIKKA
Aku riehuu Mauilla. Paras Disney-peli pitkään aikaan, ja Aku paasee vihdoinkin sankariksi.
SuPo 12/95 **88**

FIFA '96
URHEILU
Mega Driven paras jalkapallopeli. Siihen asti kunnes Konamin huippupeli ilmestyy.
SuPo 12/95 **80**

Garfield
TASOLOIKKA
Jim Davisin paksu kissa täydessä vauhdissa lasagnen kimpussa. Hauskahkoa, mutta yksitoikkoista.
SuPo 12/95 **75**

Light Crusader
SEIKKAILU
Arvoituksia ja seikkailua komeassa paketissa. Loppuu vain liian lyhyeen ,kuten muutkin seikkailut.
SuPo 10/95 **90**

Marsupilami
ONGELMAPELI
Franquinin mystinen eläinhahmo pelastamassa elefanttia. Hauskaa joidenkin mielestä.
SuPo 11/95 **75**

Micro Machines '96
KILPA-AJO
Klassikko, johon on valitettavasti ajan hammas purrut. Ei pärjää nykypäivän autopeleille.
SuPo 11/95 **76**

NHL '96
URHEILU
Ehdottomasti Megan jääkiekkopelien parhaasta päästä.
SuPo 11/95 **93**

Pete Sampras Tennis '96
URHEILU
Paras tennispeli sitten SNES:n Super Tenniksen. Nelinpeliadapterista plussaa.
SuPo 10/95 **90**

Phantasy Star IV
RPG
Vihdoinkin oikea RPG Mega Drivelle. Suositun sarjan selvästi paras osa.
SuPo 9/95 **94**

Vectorman
TOIMINTA
Komea ja omaperäinen toimintapeli. Paljon ammuskelua ja tasoloikkakenttiä.
SuPo 11/95 **84**

MEGA CD

Ecco - Tides of Time
TASOLOIKKA
Ecco-delfiini klassisen Mega-seikkailun jatko-osassa. Täydellinen perhepeli ja pakollinen hankinta kaikille Mega-CD:n omistajille.
SuPo 9/95 **91**

32X

Kolibri
SHOOT 'EM UP
Ammuskelupeli, jonka pääosassa on kimalaisen kokoinen kolibri. Muuten mitään erityisen omaperäistä tässä pelissä ei olekaan.
SuPo 12/95 **78**

Virtua Fighter
BEAT 'EM UP
Segan kolikkopeliklassikko päätyi myös 32X:lle. Ei yhtä hieno kuin Saturnilla, mutta yhtä hauska.
SuPo 10/95 **91**

3DO

Space Hulk
TOIMINTA/STRATEGIA
Hauska ja omaperäinen toiminta/strategiapeli Electronic Artsilta. Perustuu Games Workshopin lautapeliin.
SuPo 1/96 **90**

Slam 'n Jam
URHEILU
3DO:n paras koripallopeli donkkauksineen ja komeine kuvakulmineen.
SuPo 9/95 **86**

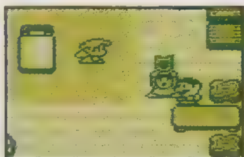
Kysymys & Vastaus

Kysymyksiä ja mielipiteitä konsoliasioista voi lähettää osoitteeseen: Super Power / Kysymykset & Vastaukset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere.

Moi,

Minulla olisi pari kysymystä. 1. Tekeekö Nintendo vielä Game Boy -pelejä? 2. Tuleeko Game Boylle uutta Zeldaa? 3. Suosittele jotain kohtuuhintaista konsolia. 4. Miksi kirjoitatte Game Boysta niin vähän Super Powerissa? 5. Onko Game Boylle jotain yhtä hyvää peliä kuin Zelda – Link's Awakening.

Juhani



Juhani ihmettelee, onko Game Boylle Zelda – Link's Awakeningia parempaa peliä.

Hei Juhani,

1. Kyllä, muttei mitenkään innokkaasti. 2. Luultavasti ei. 3. Jos pidät Game Boysta, niin SNES on hyvä vaihtoehto. Mega Drive on toinen hyvä vaihtoehto, ja sitä on saanut viime aikoina kohtuullisella hinnalla. 4. Koska sille tulee niin vähän pelejä. 5. Ei, Zelda – Link's Awakening on Game Boyn paras peli. Jos pidät siitä, kokeile SNES:n Zelda – A Link to the Past -seikkailua.

Super Power

Hei!

1. Kuinka vanhoja te olette? 2. Mikä teidän mielestänne on PlayStationin paras peli? 3. NU 64? 4. Tehkää peliopas Killer Instinctin lopetuksista. 5. Lisää mangaa! 6. Arvostelujen tekijöiden nimet esiin! 7. Montako pistettä SNES NHL '94 sai? 8. NBA Jam – Tournament Edition? Lopuksi valituksen sana siitä, että julkaisitte kahden vihaisen gringon kirjeen. Ei sitä kukaan lue. Eikä Oasis haise!

?

Hei ?

1. Lehti täyttää kohta kolme vuotta, ja sen tekijät ovat kaikki yli 17-vuotiaita. 2. Riippuu siitä keneltä kysyy! Pelikirjasto-sivuilta saat osviittaa. 3. Super Mario 64. Tosin N64:llä on vain kaksi pelikelpoista peliä... 4. Sellainen oli jo. 5. Ei tila riitä. 6. Koska peliarvosteluissa on kyse vain pelin sisällöstä, niin emme ole katsoneet tarpeelliseksi mainita arvostelun tekijää. 7. 93 SuPo numero 3/94. 8. 91 SuPo numero 4/95.

Super Power



Erkki on sitä mieltä, että kaksi PlayStationia on turhan kova vaatimus Ridge Racer Revolutionin kaksinpeliin.

Hei Super Power!

1. Ilmesyykö International Superstar Soccer PlayStationille ja jos, niin milloin? 2. Pitääkö joku toimituksessa urheilupeleistä? 3. Voiko Ridge Racer Revolutionia pelata kaksin vaikkei omistaisikaan kahta konetta ja linkkikaapelia? Kiitos vastauksista!

Erkki Lehto

Hei Erkki,

1. Ei ainakaan lähiaikoina. 2. Niko pitää urheilupeleistä. 3. Valitettavasti Ridge Racer Revolution vaatii kaksi PlayStationia, kaksi televisiota, kaksi peli-CD:tä ja linkkikaapelin.

Super Power

Hei Super Power!

1. Pitääkö paikkansa, ettei Ultraa julkaista Suomessa ennen syksyä? 2. Milloin päästette selvyyteen siitä mikä seuraavista on paras: Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo Ultra 64? 3. Miksi Ultran pelejä tekee sellaisia tuntemattomuuksia kuten Paradigm Simulations, Argonaut ja Lucas Arts? 4. Tulevatko Konami, Capcom, Acclaim tai Electronic Arts tekemään Ultralle pelejä?

Tuleva Ultran omistaja



Tulevan Ultran omistajan ei tarvitse murehtia. Electronic Arts tekee pelejä Nintendon 64-bittisellekin. Ensimmäisenä ilmestyy FIFA International Soccer.

Hei Tuleva Ultran omistaja,

1. Nintendo 64 julkaistaan Japanissa 21. 4., USA:ssa 30. 9. ja Euroopassa "loppusyksyllä". 2. Luultavasti emme ikinä. Riippuu siitä, kuinka hyviä pelejä niille ilmestyy. Tällä hetkellä tulevaisuus näyttää valoisalta kaikille kolmelle. 3. Siksi että toistaiseksi vain Nintendo of America on ilmoittanut lisenssituottajien nimet. Japanilaisten, N64:lle pelejä tekevien yhtiöiden nimiä ei sitävastoin ole vielä paljastettu. 4. Konami, Acclaim ja Electronic Arts tekevät kaikki jo täyttä häkää N64-pelejä. Capcom liittyy joukkoon varmasti ennemmin tai myöhemmin.

Super Power

Heippa SuPo!

Kiitos sikahyvästä lehdestä. 1. Missä SNES-peleissä voi käyttää hiirtä? 2. Tuleeko SNES:lle strategiapelejä? 3. Eikö teidän pitäisi testata PC-pelejäkin? 4. Lisää sivuja lukijakirjeille!

M.K.

Hei MK,

Kiitos kun luet sitä! 1. Mario Paint, King Arthur ja Cannon Fodder tulevat ensimmäisinä mieleen. 2. USA:sta löytyy pari kelvollista strategiapeliä, mutta niitä ei ilmeisesti julkaista täällä. 3. Jätämme PC-pelien arvostelemisen Pelit-lehden huoleksi. 4. Tilanpuutteen vuoksi niin ei luultavasti tapahdu.

Super Power

Hei, hei,

Ensiksi haluan sanoa että Super Power on huippuluokan lehti. Sitten kysymyksiin: 1. Saisinko pari koodia Indiana Jones' Greatest Adventures -peliin? 2. Montako TV-pelilaitetta on olemassa? 3. Missä viipyy Turtles V? 4. Miksi tappelupelit ovat täynnä hormonihiiriä? 5. Onko Super Street Fighter II:ssa ikäsuositusta? 6. Mitä ovat megatavu ja megahertsi? 7. Kun esittelitte Mortal Kombat 3:a pari numeroa takaperin, niin mukana oli eräs kuva, jossa Sub-Zero löi Kabalia. Tausta oli päin persettä! Ei näiden hemmojen kuulu tapella missään amerikkalaisessa esikaupungissa. Ninjojen ja Shao-li -sotureiden pitäisi taistella kiinalaisissa temppeleissä, joissa roikkuu valtavia gongeja. Ettekö te tajua! 8. anteeksi hämärä kysymykseni, mutta onko olemassa pornopelejä?

P. Jaakonsaari

Hei P,

1. Valitettavasti näillä sivuilla ei ole tilaa vastata pelikysymyksiin eikä antaa koodeja. 2. Niitähän riittää. Kymmenen viimeksi Suomessa virallisesti julkaistua konetta ovat: Mega Drive, Game Boy, Lynx, SNES, Game Gear, Mega CD, Jaguar, 32X, Saturn ja PlayStation. Niiden lisäksi löytyy varmaan parikymmentä muuta pelikonetta. 3. Ei aavistustakaan. 4. Hormonien sivuvaikutuksista? 5. Sitä ei ole virallisesti julkaistu Suomessa, joten sillä ei ole ikäsuositustakaan. 6. Pelin kokoa mitataan megatavuissa (1 megatavu = 8 megabittiä) ja koneen kellotaajuutta megahertseissä (MHz). 7. Öö... justiinsa, otahan nyt pillerisi ja laita pääppö hetkeksi tyynylle lepäämään. 8. Japanissa on paljon pelejä joista löytyy puolialastomia tyttöjä ja poikia, mutta tänne niitä on turha odottaa. ***SuPo***



P. Jaakonsaaren mielestä tämäkin kamppailu pitäisi taistella jossain muualla.

Hei!

1. Teidän mielestänne koneita on mahdoton arvostella pisteillä, mutta miten muuten niitä voi sitten vertailla? 2. Tuleeko Ultraan yhtä hyvä ääni kuin PlayStationiin, vaikkei se olekaan CD-pohjainen kone? 3. Mitä 64-bittinen ja 32-bittinen loppujen lopuksi tarkoittavat? Onko Ultra kaksi kertaa PlayStationia parempi? 4. Luuletteko, että Ultrasta tulee sellainen maailmanlaajuinen menestys, että sitä myydään kaksi kertaa niin paljon kuin PlayStationia. 5. Lopuksi pieni parannusehdotus. Kun kirjoitatte peliarvosteluja, niin voisitteko liittää mukaan pienen ruudun, jossa kerrotaan mitä muuta saman lajin pelit ovat saaneet pisteikseen? Muuten arvostelunne ovat erinomaisia ja pisteet oikeudenmukaisia.

Lasse

Hei Lasse,

1. Koneita voi vertailla vain peliensä kautta. Kuten SNES:iä ja Mega Drivea voi vertailla saman pelin avulla, niin samoin voi tehdä Saturnin ja PlayStationin kohdallakin. 2. Ainakaan taustamusiikkia ei kasetille mahdu yhtä paljon kuin CD:lle, muuten asiaan on vaikea sanoa mitään, koska N64:n ääniominaisuuksista on vaiettu melko tehokkaasti. 3. Nintendo 64:n pääprosessori on 64-bittinen R4000@93.75 MHz ja PlayStationin 32-bittinen R3000@33MHz. Nämä numerot eivät kuitenkaan kerro mitään pelien tasosta. 4. Emmehän me voi mitenkään tietää, miten monta 64-bittistä Nintendo tulee myymään, mutta vaikea kuvitella, että niitä menisi tuplasti enemmän kuin PlayStationeita. 5. Asia on harkinnassa, ja sellainen ilmeisesti tulee lähiaikoina. Tosin täytynee odotella ainakin siihen asti, että uusillekin koneille on ilmestynyt 3-4 saman lajin edustajaa.

Super Power

MYYDÄÄN

Megadrive 2 + 2 ohjainta + NHL-pelit '93, '94, '95, '96, Sonic 2, Joe Montana '93. Hp 2000,-.
puh: 917 – 6183675

SNES (USA) + 2 ohj. + adapteri - 2 peliä (Killer Instinct ja Mario World). hp. 1100,-.
puh: 4352379 / Kim

SNES-pelit Wolfenstein 190,-, Super Mario World 150,- ja NES-peli Ikari Warriors 50,- + pk.
puh: 90 – 531446 / Ville

SNES-peli Flashback 150,- tai vaihto Another Worldiin.
puh: 90 – 841301

SNES-pelit Roobotrek 300,-, Super Metroid 250,-, Zombies ate my... 200,-. Vaihdossa huomioidaan Final Fantasy II ja Game Boy.
puh: 931 – 3452463

SNES-peli Super Street Fighter 2 (USA).
puh: 960 – 3562400 / Heikki

SNES-pelejä á 250,-. Myös vaihto SNES- ja Mega Drive -peleihin. Mielellään RPG:tä.
puh: 90 – 2943439

SNES-pelejä: Mortal Kombat, NBA JAM, Super Metroid, International Superstar Soccer (euro). Pelit ulkomaan versioita. Lisälaitteita: Multitap, ohjaimia, adapteri. Hinnat alk. 120,-.
puh: 9693 – 638633 / Jukka

SNES + Turbo-ohjain + Donkey Kong Country, Killer Instinct, Super Metroid ja Mortal Kombat. 1350,-
puh: 953 – 4123267 / Toni Vante

Gameboy + kantolaukku + Gamelight (valo) + Tetris + Double Dribble. hp. 600,-.
puh: 4352379 / Kim

NES-konsoli + 2 ohjainta + Zapper + 18 peliä (es,- Mario 1, 2 ja 3, Megaman 1, 2 ja 3, Metroid, jne.). Pelejä ei erikseen. Tee tarjous.
puh: 90 – 885623 / Ossi ja Markus Levander

Ostetaan

SNES-peli Secret of Mana.
puh: 90 – 655811 / Leo Kajovalta

GB-pelejä, esim. Zelda IV ja Mystic Quest
puh: 981 – 5401665 / Niko Hämäläinen

Vaihdetaan

SNES-Doom Mortal Kombat 3:een.
puh: 983 – 462444 / Mika

NES Double Dragon 3 Turtles 2:een.
puh: 911 – 2486441 / Oiva

Super Power / Lukijoiden ilmoitukset, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 Tampere

Tarina jatkuu ensi numerossa...

SUPER POWER NUMERO 3/96

KONSOLIPELIEN YKKÖSLEHTI



Uudet beat 'em up -pelit ovat tulossa! Silmäilyssä: *Toshinden 2, Killer Instinct 2, Street Fighter Alpha, Tekken 2* ja *Fighting Vipers.*



SUURI TAISTELUSPESIAALI

NHL FACE-OFF

Onko Sonyn uusi lätkäpeli parempi kuin NHL '96?

DISNEYN VASTAISKU

Toy Story ja Gargoyles 16-bittisille.

Mukana myös kuumimmat uutiset, vinkit, roolipelit, manga, internet, ennakkosilmäykset ja arvostelut kaikille koneille!